

Министерство образования и науки РФ
ФГОБУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Исторический факультет
Кафедра всеобщей истории

**Древний Рим в электронном образовательном пространстве (на
примере обучающих и развлекательных компьютерных игр)**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

дата

подпись

Исполнитель:
Показаньев Алексей Евгеньевич
обучающийся БО-51 группы

подпись

Руководитель ОПОП:

подпись

Научный руководитель:
Шистеров Максим Валерьевич
кандидат исторических наук,
доцент

подпись

Екатеринбург 2017

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Электронное образовательное пространство и компьютерные игры.....	7
1.1 Электронное образовательное пространство и его компоненты.....	7
1.2 Компьютерные игры в электронном образовательном пространстве.....	12
1.3 Применение компьютерных игр в обучении.....	20
Глава 2. Древний Рим в развлекательных и обучающих («серьёзных») компьютерных играх.....	32
2.1 Критерии оценки и классификации компьютерных игр.....	32
2.2 Образ Древнего Рима в развлекательных компьютерных играх.....	33
2.3 Образ Древнего Рима в обучающих («серьёзных») компьютерные игры.....	44
Заключение.....	78
Список источников и литературы.....	82

Введение

Нас окружает множество информационных технологий. За недолгую историю своего развития они успели активно внедриться в современную жизнь, и занимают в ней всё более заметное место. Сфера электронного, и в том числе электронного образовательного пространства крайне широка, в том числе по своим потенциальным возможностям, что можно использовать в учебном процессе. Одновременно, активно развивается сфера игровой индустрии. Эта часть информационных технологий особенно востребована (и во многом разрабатывается) для детей, подростков, юношей и девушек школьного возраста.

Актуальность темы заключается в том, что компьютерные игры крайне популярны в юношеской среде. Большинство школьников играют в них. Это следует использовать в образовательном процессе, в частности, в обучении истории. В результате, ученики, благодаря собственному интересу к играм могли бы лучше знать историю, и представлять многие исторические процессы. К сожалению, на сегодняшний день мало отечественных исследований, посвящённых применению компьютерных игр в обучении: отсутствуют обобщающие исследования, а в школах фактически данные методы не применяются, хотя они могут входить в составную часть интерактивного метода обучения, который продекларирован во ФГОС. С помощью интерактивных методов обучения, и, в частности, при использовании компьютерных игр можно изучить многие темы по истории, тем более что многие из них популярны среди геймеров¹. Такой темой является и Древний Рим.

Компьютерные игры, посвящённые Древнему Риму, выходят с 1992 года по настоящее время, следовательно, хронологические рамки исследования 1992 – 2016 год, что определяется хронологией появления и развития индустрии компьютерных игр.

¹Геймер – человек, играющий в компьютерные игры. См.: Ефремова Т.Ф., Новый словарь русского языка. (М.: Рус. яз., 2000), 205.

Объектом данной работы - электронное образовательное пространство, предметом исследования являются компьютерные игры в электронном образовательном пространстве, посвящённые Древнему Риму. Цель работы - выяснить, каким образом компьютерные игры влияют на восприятие играющих обучающихся, а также определить степень адекватности образа Древнего Рима, предлагаемого компьютерными играми, и его применимость в образовательном пространстве (в том числе на уроках по истории Древнего Рима). Для этого нам нужно решены следующие задачи:

1. Определить и раскрыть, что представляют собой электронное образовательное пространство и игры в нём
2. Проанализировать опыт исследователей по применению игр в обучении в школе
3. Рассмотреть классификации компьютерных игр
4. Выявить, какие игры используют образ Древнего Рима и можно ли с их помощью изучать историю Древнего Рима
5. Рассмотреть, как компьютерные игры, посвящённые истории Древнего Рима, можно применять в обучении в школе и выработать методические рекомендации.

При написании работы использовались такие общенаучные методы, такие как, сравнение, синтез, классифицирование, моделирование, а также историко-типологический метод.

Что касается степени изученности темы, то некоторые авторы уже рассматривали², как можно обучать с помощью компьютерных игр, но в основном эти исследования не касались истории древнего Рима. Лишь некоторые зарубежные исследования рассматривали данную проблему – например, Джероми Маккол, в своей книге «Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History»(Прошедшие игры: как видеоигры используются в

²Галеев И.Х. Модель управления процессом обучения в ИОС // Образовательные технологии и общество: Международный образовательный журнал 2010. № 3 С.285-292.

обучении истории)³, где он, в частности, касается и древнего Рима. Если говорить об общей проблематике использования игр в обучении, то это активно обсуждается на различных конференциях - например, на Конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ) в России, Games, Learning, and Society Conference (Игры, обучение и Научная Конференция), European Conference on Games Based Learning (Европейская конференция по видеоиграм в обучении), North American Gaming and Simulation Association Conference (Конференция Ассоциации Северной Америки по игровой симуляции), Serious Play Conference (Конференция Серьёзных Игр), NYU Practice Conference (Практическая конференция Нью-Йоркского Университета). Материалы этих конференций, в основном, рассматривают методику преподавания с помощью компьютерных игр, а не содержание игр про древний Рим. Что же касается содержания компьютерных игр, то здесь мы использовали обзоры в различных журналах, посвящённых игровой тематике, статьи на ведущих игровых порталах и комментарии с тематических интернет-форумов. К таким источникам, например, относятся журналы «Игромания»⁴, «Old-games»⁵, «Gameland»⁶, их электронные версии и разделы в них, а также официальные сайты разработчиков компьютерных игр. С помощью первой группы источников мы видим «виртуальный» образ Древнего Рима. Важной задачей является соотношение этого «виртуального» образа с историческими научными исследованиями, с помощью которых рассматривается уже «реальный» образ Древнего Рима.

Источники можно разделить на три большие категории. К первой категории относятся источники, связанные с компьютерными играми - это прежде всего сами игры. Другая группа источников включает в себя исторические первоисточники, с помощью которой возможно рассмотреть «реальный» об-

³Jeremiah McCall. Gaming the past: using video games to teach secondary history. New York., 2011. P. 30.

⁴Игромания URL: <https://www.igromania.ru/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁵Old-games URL: <http://www.old-games.ru/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁶Gameland URL: <http://www.gameland.ru/> (дата обращения: 01.02. 2016)

раз Древнего Рима. Здесь рассмотрены сочинения таких античных авторов, как Плутарха, Светония, Тацита, Ливия и других. Третью группу представляют источники, посвящённые системе образования в РФ - в основном, это федеральные образовательные стандарты, законы, приказы.

Работа состоит из: введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и литературы.

Объектом данной работы является электронное образовательное пространство,

Предметом исследования – компьютерные игры в электронном образовательном пространстве, посвящённые Древнему Риму.

Введение - раскрываются актуальность, цели и задачи работы, ее объект и предмет, источниковая база

Глава 1 – рассмотрены теоритические аспекты, что понимается под «электронным образовательным пространством», какое место в нём занимают компьютерные игры, и как они применяются в обучении.

Глава 2 – рассмотрены игры, в которых есть образ Древнего Рима, выявлено, какие игры какой образ создают и какое место они могут занять в обучении истории

Заключение содержит выводы и обобщает проделанную работу.

Выводы:

Тема образования с помощью компьютерных игр актуальна и перспективна, т.к. средний возраст «геймера» молодеет, количество играющих в компьютерные игры увеличивается, доступность устройств с видеоиграми растёт, а методы обучения с помощью компьютерных игр успешно применялись учителями на западе.

Древний Рим в компьютерных играх богаче всего представлен в жанре стратегий. Стратегии в основной массе относятся к «серьёзным» компьютерным играм, потому что в них реализована возможность моделировать множество реальных процессов. В компьютерных играх дан-

ного жанра образ Рима представлен наиболее исторично и, разнообразно, и лучше всего представлен в игре Rome Total War Europa Barbarorum.

Глава 1. Электронное образовательное пространство и компьютерные игры

1.1 Электронное образовательное пространство и его компоненты

Сегодня общество очень динамично и разнообразно. Запросы общества растут, и меняются очень быстро. Растёт запрос в новых, более широких знаниях, от человека требуется найти и обработать информации в определённый промежуток времени гораздо больше, чем раньше. В этом человеку помогают во многом различные интерактивные компьютерные технологии. Именно ИКТ позволяет человеку быстро найти нужную информацию. Сегодня мало кто из нас будет искать информацию в библиотеке. Начиная от удобства, и заканчивая временными рамками, электронные носители во многом выигрывают у бумажных носителей. Но мало лишь поместить информацию в общедоступную сеть, нужно сделать её удобной в поиске, понятной, и, на сегодняшний день ещё и достаточно эмоционально яркой. Чтобы с одной стороны заинтересовать, и с другой стороны облегчить восприятие, в электронном пространстве используются различные визуальные и звуковые эффекты, что опять же является преимуществом ИКТ. Современное общество постоянно взаимодействует с электронным пространством, и многие даже осуществляют коммуникацию с помощью него. Электронное пространство неразрывно с обществом, и человек, всё больше связан с ним. Возраст пользователя из года в год расширяет свои границы. В связи с этим, образование, которое в обществе играет не малую роль, которая также из года в год увеличивается, должна встраиваться в электронную систему. Взаимодействуя с электронным пространством, система образования может служить барьером для информационного мусора, и с помощью образовательных методов улучшать электронное информационное пространство. Эту цель выполняет электронное образовательное пространство, которое возникло практически сразу с появлением электронного пространства.

Единое электронное образовательное пространство – платформа, сформированная в результате комплекса организационно-технических мер, обеспечивающая электронную среду для полноценного образовательного

процесса⁷. Иными словами, под электронным образовательным пространством подразумеваются различные электронные средства, служащие обучению. Более частый термин, заменяющий собой понятие «электронное образовательное пространство», который встречается в литературе, это «электронная информационно-образовательная среда» или же «Электронная информационная образовательная среда». Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) - совокупность электронных информационных ресурсов, электронных образовательных ресурсов, информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств, обеспечивающих освоение обучающимися образовательных программ или их частей, а также взаимодействие обучающихся с педагогическим, учебно-вспомогательным, административно-хозяйственным персоналом и между собой⁸. В свою очередь ЭИОС включена в понятие «информационно - образовательная среда» (ИОС). Информационно-образовательная среда – система инструментальных средств и ресурсов, обеспечивающих условия для реализации образовательной деятельности на основе информационно-коммуникационных технологий⁹. Информационно-образовательная среда организации, осуществляющей образовательную деятельность, должна включать в себя совокупность технологических средств (компьютеры, базы данных, коммуникационные каналы, программные продукты и др.), культурные и организационные формы информационного взаимодействия, компетентность участников образовательных отношений в решении учебно-познавательных и профессиональных задач с применением информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), а также наличие служб поддержки применения ИКТ¹⁰. В последнем на сегодняшний день

⁷Киселёва Е. А. Формирование единого электронного образовательного пространства России. URL: http://filearchive.cnews.ru/files/reviews/2016_04_05/4_Kiseleva.pdf (дата обращения: 01.02. 2016)

⁸Монахова Л. Ю., Монахова А. А. Терминологический аспект проблемы информатизации образования // Человек и образование. 2005. № 3. С. 67–71.

⁹ГОСТ Р 53620-2009 / Р 52653-2006

¹⁰ФГОС НОО / Приказ Минобрнауки РФ от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»

ФГОСе стандарта 3+ упоминается термин ЭИОС, однако этот термин точно не расписывается. В пункте 7.1.2. говорится: Каждый обучающийся в течение всего периода обучения должен быть обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к одной или нескольким электронно-библиотечным системам (электронным библиотекам) и к электронной информационно-образовательной среде организации. Электронная информационно-образовательная среда организации должна обеспечивать:

- доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), практик, к изданиям электронных библиотечных систем и электронным образовательным ресурсам, указанным в рабочих программах;
- фиксацию хода образовательного процесса, результатов промежуточной аттестации и результатов освоения основной образовательной программы;
- проведение всех видов занятий, процедур оценки результатов обучения, реализация которых предусмотрена с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий;
- формирование электронного портфолио обучающегося, в том числе сохранение работ обучающегося, рецензий и оценок на эти работы со стороны любых участников образовательного процесса; взаимодействие между участниками образовательного процесса, в том числе синхронное и (или) асинхронное взаимодействие посредством сети «Интернет»¹¹.

Конечно, данный пункт ФГОС 3+ относится прежде всего к высшему образованию, но фактически его можно применить к любым другим учебным заведениям, и вообще к различным организациям.

Говоря о том, как можно использовать игры в обучении, нужна для начала разобраться, что из себя представляет электронное обучение, т.к. обу-

¹¹ФГОС ВО / Приказ Минобрнауки РФ от 21.11.2014 № 1505 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры)» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 19.12.2014 № 35263)

чение с помощью игр можно расценивать как часть электронного обучения. Вопрос о терминологии, что представляет из себя электронное обучение ещё более сложен, чем электронное образовательное пространство. Впервые об электронном обучении, или «elearning» (варианты: «Elearning», «eLearning», «eLearning» и т.п.) как сокращение от «electronic learning» по разным данным было использовано впервые в промежутке между 1997 и 1999 годами в США. Его введение приписывается таким специалистам, как Elliott Masie и Jay Cross, которые действовали не как профессиональные педагоги, а скорее, как предприниматели, эксперты, популяризаторы науки¹². В западной литературе термин «learning» означает изменения в поведении индивида в результате организации определенным образом своей деятельности, а также изменения в знаниях, умениях и отношениях¹³. Отсюда термин «Elearning» обозначает процесс повышения квалификации или усвоения новых знаний с помощью компьютерных технологий¹⁴.

В российской же литературе к англоязычному понятию электронного обучения добавилось и дистанционное обучение, помимо традиционного¹⁵. Для дистанционного обучения в западной литературе присутствует отдельное понятие. Так, в работе Майкла Симонсона дистанционное обучение именуется как «learning experience» и «learning environment», под чем подразумевается достижение одного и того же опыта учения для удаленного и присутствующего в аудитории учащегося за счет подходящей среды учения¹⁶. В законе об образовании термин «электронное обучение» поясняется как «орга-

¹²Государев И. Б.. К вопросу о терминологии электронного обучения. // Человек и образование. 2015. № 1. С. 180.

¹³Федорова Н. В., Лапчинская В. П. The Learner's English-Russian Dictionary of Education. М.: Издательство, 1998. – С.160.

¹⁴Rosenberg, Marc. E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age. NY: McGraw-Hill. 344 p.

¹⁵Соловов А. В. Дидактический анализ проблематики электронного обучения // Труды международной конференции "IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies". Казань: КГТУ, 2002. С. 212.

¹⁶Simonson, M. (1999). Equivalency theory and distance education. // TechTrends.1999 № 43(5). P 5–8. URL: <http://search.proquest.com> (дата обращения: 01.02. 2016)

низация образовательного процесса с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие участников образовательного процесса»¹⁷.

Помимо того, что термин электронное обучение в отечественной литературе включает в себя не столько процесс обучения, сколько способ обучения, ещё одна сложность возникает связи с тем, что данный термин используется информационных технологий в образовании. Сложившееся тенденция такова, что «электронное обучение» и «электронная образовательная среда» рассматривается не как педагогическое понятие, а как технологическое, связанное не столько с самим обучением, а со средствами обучения, в то время как на западе к этим терминам подходят как раз как к процессу обучению и усвоения новых знаний, а не только как к технической составляющей. Если рассматривать электронное обучение как педагогический термин, то можно взять определение, которое предложил И. Б. Государев: «Электронное обучение – это всякая деятельность учения и преподавания, все процессы обучения, подготовки или консультирования, а также формирования и развития опыта и компетенций, разворачивающиеся в какой-либо электронно-информационной образовательной среде (ЭИОС)»¹⁸.

1.2 Компьютерные игры в электронном образовательном пространстве

Следующее, в чём стоит разобраться, это то, что из себя представляют компьютерные игры в электронном образовательном пространстве. Начнём с

¹⁷Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

¹⁸Государев И. Б. Указ. соч. С. 183.

того, что игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры¹⁹. Из данного определения следует, что цель любой игры это не только получение удовольствие, но и усвоение определённых навыков или знаний. Игра нередко применяется в педагогике как метод обучения. Разработано множество классификаций и видов игр, и то, как их променять в обучении. Игра – первый метод бучение, с которым сталкивается человек. Чтобы научить ребёнка определённым навыкам или сделать так чтобы он осознанно усвоил определённый опыт, обычно используют игру. Игра эффективна как метод, т.к. её развлекательный характер выступает как главный мотив к обучению. Конечно, с возрастом, у человека появляются и другие мотивы к обучению. Именно поэтому игра особенно эффективна в дошкольном и младшим дошкольном возрасте.

У детей дошкольного возраста игра является основным видом деятельности. играх проявляются индивидуальные и возрастные особенности детей. В возрасте 2-3 лет начинают осваивать логически-образное представление действительности. Играя, дети начинают придавать предметам контекстуально-обусловленные воображаемые свойства, замещать ими реальные объекты (игры «понарошку»). В развитии игры выделяются две основные стадии. На первой из них (3-5 лет) характерным является воспроизведение логики реальных действий людей; предметные действия выступают содержанием игры. На второй стадии (5-7 лет) вместо воспроизведения общей логики происходит моделирование реальных отношений между людьми, то есть содержание игры на этой стадии — социальные отношения²⁰. По мере взросления игры, в которые играет человек, становятся всё сложнее и служат для усвоения более сложных навыков. Основные компоненты игры — воображаемая

¹⁹Общая психология: Учебно-методическое пособие / Под общ. ред. М. В. Гамезо. М.: Ось-89, 2008 352 с.

²⁰Кураев Г.А., Пожарская Е.Н. Возрастная психология. Ростов-на-Дону: УНИИ валеологии РГУ, 2002. 146 с.

ситуация, роль и реализующие её игровые действия, а также роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; игровое употребление предметов, то есть замещение реальных предметов игровыми, условными; реальные отношения между играющими²¹. Согласно Шмакову С. А., выделяются: отсутствие материальных результатов (наслаждение вместо утилитарности), содержание (то, что игра отображает) и сюжет игры, воображаемая ситуация (замысел и вымысел игры), правила игры (соотношение всех её компонентов), игровые действия, внешняя задача игры, средства игры, риск и выигрыш²². Существует множество видов игр: настольные игры, это: азартные, подвижные, спортивные, ролевые, детские игры, компьютерные игры. Подробно остановимся на компьютерных играх, т.к. именно они входят в электронное образовательное пространство.

Компьютерная игра - компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея)²³, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра²⁴. Компьютерные игры могут классифицироваться по жанрам(к одному или нескольким), по количеству игроков и способу их взаимодействия(однопользовательские и многопользовательские), по визуальному представлению(графическое, текстовое, звуковое), по платформе(принадлежит к одной платформе или нескольким).С точки зрения педагогики, а именно медиапедагогики, частью которой является педагогика компьютерной игры, компьютерные игры бывают развлекательные и обучающие. Помимо этого игры можно разделить по тематике, например спортивные, исторические, экономические и т.д.²⁵.

²¹Азаров Ю.П. Искусство любить детей. М., 1987. С. 72.

²²Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994. 240 с.

²³Геймплэй — игровой процесс с точки зрения игрока.URL:

<http://gramota.ru/slovari/dic/?lop=x'&bts=x&zar=x&ag=x&ab=x&sin=x&lv=x&az=x&pe=x&word=%E3%E5%E9%EC-%EF%EB%E5%E9> (дата обращения: 01.02. 2016)

²⁴Словарь методических терминов — Компьютерная игра. URL: <http://www.gramota.ru/slovari/dic> (дата обращения: 01.02. 2016)

²⁵Кутляев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр. М., 2014. С. 23.

Рассмотрим классификацию по жанрам более подробно. Первый жанр, который мы разберём, это Экшн(Action). Action (транслит. — «экшен» или «экшн»; в переводе с англ. — «действие») — жанр компьютерных игр, в которых успех игрока в большой степени зависит от его скорости реакции и способности быстро принимать тактические решения. Действие таких игр развивается очень динамично и требует высокую концентрацию внимания и быстрой реакции на происходящие в игре события²⁶.

К жанру Экшн относятся 3D шутеры от первого и третьего лица. В них игрок в одиночку должен уничтожать врагов при помощи оружия ближнего боя и стрелкового оружия, для достижения определённых целей на данном уровне, обычно, после достижения заданных целей игрок, переходит на следующий уровень. В шутерах от первого лица (англ. First person shooter, FPS) игрок не видит персонажа со стороны — он наблюдает за происходящим от лица персонажа — «глазами персонажа» (англ. First person look), и наблюдаемая игроком картина совпадает с тем, что «видит» персонаж. В шутерах от третьего лица (англ. Third person shooter, TPS) игрок видит персонаж со стороны с фиксированной (обычно со спины) или произвольной точки зрения (англ. Third person look). В ряде игр реализована возможность переключения первое/третье лицо и фиксированная/произвольная камера. Также есть тактические шутеры, в которых, в отличие от классических, персонаж действует не в одиночку, а действует в составе команды. В тактическом шутере обычно воссоздаётся деятельность отрядов, взаимодействие между бойцами, маневрирование и выбор направления атаки, подбор команды и её вооружения. В одиночном режиме эти возможности реализуются ботами или ИИ (игроками с искусственным интеллектом), в сетевом — через взаимодействие живых игроков(АИ).

Файтинги также относятся к жанру Экшн. Файтинг - жанр компьютерных игр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в преде-

²⁶Жанр Action URL: <http://www.lki.ru/genre.php?id=action> (дата обращения: 01.02. 2016)

лах ограниченного пространства, называемого ареной. В большинстве файтингов игроку не требуется перемещаться по длинному уровню и нельзя выйти за границы арены, а бой состоит из нечётного числа отдельных раундов и не является непрерывным. Менее значительными и необязательно присутствующими признаками жанра являются использование многочисленных шкал для изображения жизненно важных показателей персонажей и прорисовка бойцов на арене в профиль²⁷.

К жанру Экшн относиться и, хотя иногда его и относят к другим жанрам, например RPG. Survival horror - жанр компьютерных игр, характерным для которого являются упор на выживание игрового персонажа и нагнетание, подобно литературе ужасов и фильмам ужасов, атмосферы страха и тревоги. Как правило, игры жанра survival horror предлагают игроку пробираться через пугающие лабиринтообразные виртуальные миры, разыскивая способы продвинуться дальше и подвергаясь неожиданным нападениям врагов или другим пугающим опасностям²⁸.

Следующий жанр, это компьютерная ролевая игра, или RPG(или CRPG) (англ. Computer Role-Playing Game) - жанр компьютерных игр, основанный на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр. В ролевой игре игрок управляет одним или несколькими персонажами, каждый из которых описан набором численных характеристик, списком способностей и умений; примерами таких характеристик могут быть хит-пойнты (англ. hit points, HP), показатели силы, ловкости, защиты, уклонения, уровень развития того или иного навыка и т.п. В ходе игры они могут меняться. Одним из характерных элементов игрового процесса является повышение возможностей персонажей за счёт улучшения их параметров и изучения новых способностей²⁹.

²⁷GameIT!. URL: <http://gameit.ru/entry/vehi-v-evolyutsii-yaponskih-2d-faytingov.html> (дата обращения: 01.02. 2016)

²⁸Survival Horror Zone URL: <http://www.survival-horror.pp.ua/> (дата обращения: 01.02. 2016)

²⁹Andrew Rollings and Ernest Adams on game design. — New Riders Publishing, 2003.

У жанра RPG также имеются поджанры:

Тактическая ролевая игра (tactical role-playing game, TRPG) - жанр компьютерных игр, сочетающий элементы компьютерных ролевых игр и компьютерных стратегических игр. Основной акцент игрового процесса в тактических ролевых играх сделан на принятии тактических решений во время боя. Жанр лишен четких рамок, и многие принадлежащие к нему игры могут быть отнесены к компьютерным ролевым играм или же пошаговым стратегиям³⁰.

Японская ролевая игра (англ. Japanese Role-Playing Game или JRPG) - жанр, выделяемый среди компьютерных ролевых игр, но обладают развитым, насыщенным событиями и неожиданными поворотами, более или менее линейным сюжетом, «ведущим» за собой игрока. Предполагается, что игрок внимательно следит за развитием сюжета и получает удовольствие от наблюдения за его перипетиями; в этом JRPG ближе к литературе и кинематографу, чем к компьютерным ролевым играм³¹.

Action RPG или ролевой боевик (англ. Action role-playing game, action RPG, action-RPG, ARPG) - поджанр компьютерных ролевых игр, в котором ролевая составляющая сочетается с элементами Action, где характеристика игрока зависит не только от характеристик героя, но и от его навыков как игрока, таких как скорость реакции и т.д.³².

Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра или ММОРПГ (англ. Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) - компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр. MMORPG могут быть представлены в том числе и в браузерном виде, однако основной чертой жанра является взаимодействие большого числа игроков в рамках виртуального мира³³.

³⁰Jaime.Vandal Hearts II URL: http://www.rpgfan.com/reviews/vandalhearts2/Vandal_Hearts_2-3.html (дата обращения: 01.02. 2016)

³¹Kurt Kalata. A Japanese RPG Primer: The Essential 20 URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/131985/a_japanese_rpg_primer_the_.php (дата обращения: 01.02. 2016)

³²Закаблуковский К.. Спектакль полутора актёров // Лучшие компьютерные игры. — октябрь 2008. — № 10.

³³Developing Online Games: An Insider's Guide. — New Riders, 2003. — P. 474

Как и в любой другой ролевой игре, игрок принимает на себя роль персонажа (часто принадлежащего к фэнтезийному или научно-фантастическому миру) и начинает управлять многообразием его действий. MMORPG отличаются от однопользовательских или небольших многопользовательских ролевых онлайн-игр не только количеством игроков, но и постоянно существующим игровым миром (который обычно поддерживается силами издателя игры), существующим вне зависимости от выхода из него отдельного игрока.

Roguelike - жанр компьютерных игр. Характерными особенностями классического roguelike являются генерируемые случайным образом уровни, пошаговость, и необратимость смерти персонажа — в случае его гибели игрок не может загрузить игру и должен начать её заново³⁴.

Zero Player Game - компьютерная игра, использующая искусственный интеллект вместо игроков, игра, в которой вмешательство человека в игровой процесс минимально или отсутствует вовсе³⁵.

Следующий большой жанр компьютерных игр, это стратегии. Стратегическая игра - популярный жанр компьютерных игр, в котором залогом достижения победы является планирование и стратегическое мышление.

Смысл таких игр заключается в управлении определёнными ресурсами, которые необходимо преобразовать в преимущество над противником при помощи оперативного плана, разрабатываемого с учётом меняющейся обстановки. Обычными ресурсами в военных стратегиях являются войска (отдельные персонажи, подразделения или армии) и позиция, которые следует развивать и использовать для достижения преимущества и победы. В экономических стратегиях акцент ставится на развитие экономической инфраструктуры подконтрольной игроку стороны. Современные стратегические игры, как правило, соединяют в себе как военные, так и экономические признаки. В большинстве стратегий существуют экономическая (сбор ресурсов, подго-

³⁴Berlin Interpretation URL: http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation

³⁵Encyclopedia of Play in Today's Society. Vol. 1. 2009, P. 464.

товка войск) и военная составляющие части³⁶. Как и другие жанры компьютерных игр, стратегии имеют поджанры:

Пошаговая стратегия - поджанр компьютерных стратегических игр, в которых игровой процесс состоит из последовательности фиксированных моментов времени, именуемых ходами (или шагами), во время которых игроки совершают свои действия³⁷.

Стратегия в реальном времени является жанром стратегических компьютерных игр, в которых отсутствует «очередность ходов».

Артиллерия (англ. Artillery) - жанр компьютерных игр, основанный на тактических сражениях, главной составляющей которых является расчёт траектории полета снаряда, зависящей от силы, ветра и других факторов³⁸.

Варгейм (от англ. «wargame» — рус. «военная игра») - разновидность стратегических игр, в частности, настольных и компьютерных. Варгеймы призваны имитировать в виде игры военные конфликты, как реальные, так и вымышленные³⁹.

Глобальная игровая стратегия (англ. grand strategy) — жанр компьютерных и настольных игр, в которых игроку предоставляется возможность управлять всем государством или цивилизацией целиком⁴⁰.

Следующий жанр игр это Квесты. Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) - один из основных жанров компьютерных

³⁶Окушко А. Е.. Глобальные стратегии: вчера, сегодня, завтра. // Страна игр URL:

<http://www.gameland.ru/specials/52227/> (дата обращения: 01.02. 2016)

³⁷Gerald A. Voorhees I Play Therefore I Am. Sid Meier's Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogito (англ.) // Games and Culture : журнал. 2009. Vol. 4, fasc. 3. P. 254-275

³⁸Хорев Т. И.. Винтажное воскресенье: артиллерийские игры — Tank Wars, Worms Armageddon, Hogs of War. Игромания URL:

http://www.igromania.ru/blogs/mainblog/208654/Vintazhnoe_voskresene_artilleriiskie_igry_Tank_Wars_Worms_Armageddon_Hogs_of_War.htm (дата обращения: 01.02. 2016)

³⁹Настольный варгейм: Откровения бывалых варгеймеров, ч.2 URL: <http://strategwar.ru/articles-wargame/otkroveniya-byvalyx-wargeimerov-ch-2> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁴⁰Андрей Окушко. Глобальные стратегии: вчера, сегодня, завтра. Страна игр URL: <http://www.gameland.ru/specials/52227> (дата обращения: 01.02. 2016)

игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такие характерные для других жанров компьютерных игр элементы, как бои, экономическое планирование и задачи, требующие от игрока скорости реакции и быстрых ответных действий, в квестах сведены к минимуму или вовсе отсутствуют. Игры, объединяющие в себе характерные признаки квестов и жанра action, выделяют в отдельные жанры: action-adventure(приключения) и Interactive fiction(художественная литература)⁴¹.

Следующий крупный жанр компьютерных игр, это симуляторы, которые можно разделить на две больших группы, это симуляторы техники и симуляторы жизни. В компьютерные игры с симуляцией техники не присутствует тематика Древнего Рима, поэтому мы этот жанр рассматривать не будем. В свою очередь Симуляторы жизни делятся на:

Симулятор бога - жанр компьютерных игр, в которых игрок управляет сообществом игровых объектов и персонажей в роли некоей высшей сущности, обладающей сверхъестественными силами. Симуляторы бога пересекаются с жанрами симуляторов жизни и стратегическими играми.

Выживание (англ. survival game) или симулятор выживания (англ. survival sim) - жанр компьютерных игр, разновидность симуляторов жизни, в которых основной целью игрока является сохранение жизни виртуального персонажа на фоне множества угрожающих ему опасностей. Элементы выживания содержатся практически во всех компьютерных играх, но в симуляторах выживания эта задача выдвинута на передний план и является главной в игре⁴².

⁴¹Adams, Ernest. Fundamentals of Game Design. — 2nd edition. — Berkeley, CA: New Riders, 2010. — P. 547.

⁴²Lane, Rick Virtual Selection: The Rise of the Survival Game URL:

<http://www.ign.com/articles/2013/07/05/virtual-selection-the-rise-of-the-survival-game> (дата обращения: 01.02.2016)

Градостроительный симулятор (англ. city-building game) - компьютерная игра, в которой симулируется управление городом, в первую очередь его строительством. Как правило, относится к экономическим стратегиям. В играх такого рода обычно нет определённой цели, по достижении которой игра заканчивается; целью является сам процесс обустройства города⁴³.

Спортивный симулятор - симулятор спортивных состязаний. Существует множество симуляторов самых разных видов спорта.

Экономический симулятор (англ. economic simulation game) — жанр компьютерных игр, основанный на отображении экономических, рыночных процессов. Целью игрока, руководящего неким предприятием, является извлечение виртуальной прибыли. В «чистых» экономических симуляторах отсутствуют элементы строительства. Игрок должен управлять уже существующим коммерческим предприятием, где рыночные процессы и поведение конкурентов относительно приближены к реальности.

1.3 Применение компьютерных игр в обучении

Как уже говорилось выше, игра имеет две главные составляющие – это получение удовольствия от игры, и усвоение с помощью игры определённых навыков или знаний. Если обычные игры можно применять к ребёнку практически с момента его рождения, то с компьютерными играми ребёнок знакомится значительно позже. На сегодняшний день трудно однозначно ответить, когда ребёнок может знакомиться с компьютерными играми. Раньше это знакомство ограничивалось возможностями и доступностью техники, но с каждым годом возможности техники растут, как и её доступность.

Сегодня игры доступны не только на персональных компьютерах, приставках или игровых автоматах (которые требуют определённых технических условий, которые ограничивают их мобильность), но и на более мобильных

⁴³Civilization Creator Lists Three Most Important Innovations in Gaming Classic city building experience URL: <http://www.squakenet.com/download/sim-city/653/> (дата обращения: 01.02. 2016)

устройствах, таких как планшеты, ноутбуки и нет буки, мобильные сотовые устройства, мак-буки и т.д.. Это напрямую влияет на то, с какого возраста ребёнок знакомится с компьютерными и видеоиграми. По данным американского исследования «Zero to Eight: Children's Media Use in America» проводившегося с 2011 по 2013 год, оказалось, что на 2013 год 75% детей в возрасте до 8 лет имеют доступ к планшету, смартфону или любому мобильному устройству у себя дома. Хотя ещё 2 года назад, в 2011, количество пользователей среди детей было всего 52%. В семьях с детьми до 8 лет увеличилось количество планшетных устройств с 8% до 40%, в 5 раз всего за 2 года. Было рассмотрено, как использовали планшет дети до 8 лет. Получились следующие результаты - 72% детей использовали мобильное устройство для игр, просмотра видео и других приложений, по сравнению с 38% в 2011 году. Процент детей до 8 лет, которые используют мобильные устройства на ежедневной основе – по крайней мере один раз в день или больше – увеличилось более чем в 2 раза, с 8% до 17%⁴⁴.

В Великобритании, с 2010 по 2016 проводилось исследование на ту же тематику, каждый год опрашивалось около 2000 детей в возрасте от 8 до 18 лет, что соответствует школьному возрасту в нашей стране, и выяснилось, что шёл неуклонный рост числа пользования мобильными устройствами. Процент пользования мобильными устройствами среди детей школьного возраста в 2011 году составил 2% среди опрошенных, то к 2016 это уже 74%. Более того, если в 2011 году процент пользования мобильными устройствами был больше среди взрослых, то к 2016 году дети сравнялись со взрослыми по проценту пользования мобильными устройствами среди опрошенных. При этом 87% детей использовали устройства для игр⁴⁵.

⁴⁴Zero to Eight: Children's Media Use in America 2013. URL: <https://www.common sense media.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2013> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁴⁵Half of UK homes turn to tablets - in just five years URL: <https://www.ofcom.org.uk/about-ofcom/latest/media/media-releases/2015/five-years-of-tablets> (дата обращения: 01.02. 2016)

В России по данным ВЦИОМ за 2015 год показывает, что доля пользователей компьютерными устройствами увеличилось с 2012, а именно: пользование планшетами в 10 раз, смартфоном в 3,5 раза, ноутбуками в 1,6 раза⁴⁶. По данным Mail.RuGroup примерно каждый третий Россиянин играет в компьютерные игры (43 млн. пользователей), из них 25% игроков – в возрасте от 12 до 24 лет⁴⁷. Примечательно, что по данным той же Mail.RuGroup в исследовании за 2012 год средний возраст геймера равнялся 34 годам, когда в 2015 он составил 31 год⁴⁸. В 2015 году, геймеры от 12 до 24 составили 25%, когда в 2012 году составляли лишь 22%. Стоит отметить, что в данное исследование не попали дети младше 12 лет, поэтому говорить о том, что аудитория школьного возраста заметно выросла нельзя, но тенденция по «омоложению» геймеров на лицо.

Из перечисленных выше исследований видно, что аудитория среди детей школьного возраста играющих в игры за последние годы значительно растёт. Достаточно много детей играют в компьютерные игры, и педагогическая наука этим пользуется. Несмотря на то, что активное внедрение компьютерных технологий в различных её проявлениях массово в школы началось относительно недавно, а внедрение в образовательный процесс компьютерных игр представляет редкое явление, это течение в педагогической методологии потихоньку развивается и местами уже оформилось. Особенно этот процесс заметен в западных странах, где уже установилась определённая методология и направления в изучении.

Первые исследования, касающиеся мотивационной составляющей видеоигр проводятся с 1978 года. В первых исследованиях было доказано, что игры лучше мотивируют к обучению, а также игры способствуют лучшей

⁴⁶ВЦИОМ Пресс-выпуск №2836 URL: <http://wciom.ru/index.php?id=236&uid=115255> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁴⁷Mail.RuGroup. Профиль российского геймера 2015. URL: https://gamestats.mail.ru/article/profil_rossijskogo_geymera (дата обращения: 01.02. 2016)

⁴⁸Mail.RuGroup. Профиль российского геймера 2012. URL: https://gamestats.mail.ru/article/obraz_rossijskogo_gejmera_2012 (дата обращения: 01.02. 2016)

координации в действиях между друг другом между теми, кто в них играет⁴⁹. Ориентируясь на результаты подобных исследований, чтобы повысить свои продажи, компания Boston Phoenix начала производить игры, с наименованием "edutainment" games(познавательные игры). По замыслу разработчиков, их игры носили не только развлекательный, но и обучающий характер. Продажи начали повышаться, и данный термин начали использовать другие компании, в 1984 году «edutainment" games» стали выпускать Electronic Arts, назвав их уже «Game-based learning» (GBL), то есть играми для обучения⁵⁰. В том, что данные игры способствовали не столько развлечению, сколько обучению оспорил психолог Simon Egenfeldt-Nielsen, который в 1984 в своей статье опроверг «полезность» данных игр⁵¹, тем самым, поставив данный «эффект» игр под сомнение.

В 1990-е годы, с развитием игровых технологий и игровых возможностей, стали выходить игры, получившее название «Serious Games» (серьёзные игры). Этот термин заменил «edutainment" games», и закрепился как в игровой индустрии, так и в образовании. Особенностью данных игр, является то, что они реалистичны, «серьёзные», и носят не только развлекательный характер, т.к. имитируют реальный мир. Данный термин был перенесён из игр, применяемых военными США для различных целей, будь то военно-штабные игры или симулятор полёта. Первый прототип симулятора полётов был создан в США в 1981 году, а с 1996 года, военные стали применять переделанную под себя игру «DOOM», отрабатывая тактические умения. Армия Великобритании также имеет лицензию на использование «Virtual BattleSpace 2», в котором можно отрабатывать военные действия на море⁵².

⁴⁹Greenfield, P.M. El niño y los medios de comunicación. Morata, Madrid., 1985. P. 35.

⁵⁰Peter W., A summer-CES report., Boston Phoenix., 2015. P. 4.

⁵¹Sutton-Smith, B., Kelly-Byrne, D. The idealization of play. In P. K. Smith (Ed.), Play in Animals and Humans. Oxford: Basil Blackwell Inc., 1984. P. 15

⁵²Хитрякова А. И. «Серьёзные игры» в обучении // Инновационная наука. 2015. № 10. С. 128.

К «серьёзным» играм также относят игры, которые включают в себя исторические ссылки, как франшизы «Total War» или трилогию «Age of Empires» и энциклопедию в игре, как «Civilization». «Серьёзные» игры далеко не всегда разработаны для обучения, но с помощью их можно обучать определённым процессам, т.к. по большей части, эти игры обеспечивают имитацию различных видов человеческой деятельности, что позволяет игрокам исследовать различные социальные, исторические и экономические процессы⁵³.

В начале 2000-х интерес к играм в обучении снова резко возрос. Начали выходить работы, уже не только психологического, но и педагогического характера. Отчасти это объясняется ещё и распространением ИКТ в школах и образовательных учреждениях, благодаря чему учитель мог использовать компьютерные игровые технологии в школе. В результате одного из общенациональных исследований в США, на 2016 год различными компьютерными технологиями в обучении пользуются около половины учителей. Интересно отметить, что более 50% учителей, применяющих данные технологии в школах - это учителя математики. Учителя истории составили лишь 15% от опрошенных⁵⁴.

Бурный процесс вхождение игр в различные сферы, в том числе и образование был назван «Gamification» (Геймофикацией)⁵⁵. Этот термин был введён в 2002 году, и выражает комплексный подход изучения применения игр в различных сферах, отражающийся в психологии, дизайне и развития технологий⁵⁶.

⁵³Howard Witt "Video games good teachers?". Chicago Tribune. Herald.com. Archived from the original on March 4, 2007. P. 35.

⁵⁴Digital Game Use: Teachers in the Classroom. URL: <http://gamesandlearning.umich.edu/a-games/key-findings/survey-report/digital-game-use/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁵⁵Kirk, Terry; Harris, Christopher "It's all fun and games in the library". Knowledge Quest. P. 8. URL: http://www.ala.org/aasl/sites/ala.org.aasl/files/content/aaslpubsandjournals/knowledgequest/docs/GuestEdColumn_SeptOct2011.pdf (дата обращения: 01.02. 2016)

⁵⁶Werbach, K. Hunter, Dan. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press. 2012. P. 15.

В 2003 году состоялась первая конференция, посвящённая непосредственно обучению с помощью компьютерных игр⁵⁷. Несмотря на то, что конференция «State of Play» была междисциплинарной конференция, это была первая попытка понять феномен цифровых игр и виртуальных миров, которые они создают, создавая дискуссию о сложных социальных, психологических и юридических вопросов, к которым они приводят. Пятая конференция «State of Play» была уже не междисциплинарной, а была посвящена непосредственно влиянию интернет-сред и виртуальных миров на образование⁵⁸. Всего состоялось шесть конференций с 2003 по 2009-е годы, и все, за исключением пятой(которая проводилась в Сингапуре), были проведены Нью Йорке, и организованны Нью-Йоркской высшей юридической школой(New York Law School) и на юридическом факультете Йельского университета(Yale Law School) и были проведены в Нью-Йорке.

Сегодня, самая крупная конференция, посвящённая играм в обучении является «European Conference on Games Based Learning»(Европейская конференция об играх в обучении). Конференция ECGBL проводится уже 11 лет, начиная с 2006 года. Последняя конференция состоялась в октябре 2016 года на базе Университета Западной Шотландии(The University of the West of Scotland), в городе Пейсли в Шотландии⁵⁹.

Сегодня в мире проходит достаточно много конференций, посвящённых играм в обучении. Самые крупные: Games, Learning, and Society Conference(GLS), проводится с 2005 года на базе университета Мэдисона-

⁵⁷New York Law School: State of Play I URL:

http://www.nyls.edu/institute_for_information_law_and_policy/conferences/state-of-play/state-of-play-i/ (дата обращения: 01.02. 2016)

⁵⁸New York Law School: State of Play V URL:

http://www.nyls.edu/institute_for_information_law_and_policy/conferences/state-of-play/state-of-play-v/ (дата обращения: 01.02. 2016)

⁵⁹European Conference on Games Based Learning URL: <https://ispr.info/2016/02/23/call-10th-european-conference-on-games-based-learning-ecgbl/> (дата обращения: 01.02. 2016)

Висконсин(University of Madison-Wisconsin) в городе Мэдисон, США⁶⁰; North American Gaming and Simulation Association Conference (NASAGA), ежегодно проводится с 2011 года на базе различных университетов США⁶¹, NYU Practice Conference, проводится на базе факультета искусства(Tish School of the arts) Нью-Йоркского университета(New York University), проводится с 2014 года⁶². Стоит также отметить, что существует Международная ассоциация игрового моделирования (International Simulation and Gaming Association (ISAGA)), в которой занимаются разработкой методологий по применению игр для обучения в различных сферах путём моделирования⁶³.

Что касается практики, то многочисленные исследования доказали, что игры могут успешно применяться в обучении, но при этом их нужно использовать ограниченно в дополнение к определённому контексту⁶⁴. Исследования, проведенные исследователями Д. Шеффордом, К. Скваром и Р. Халверсоном из Университета Висконсин-Мэдисон показывают образовательные и социальные преимущества цифровых игр в обучении, при этом игры не обязательно должны быть направлены только на обучение определённому предмету, и развивают различные компетенции учеников⁶⁵. Исследователь Джон Дьюи, говорит о том, что традиционные методы обучения в школе ограничивают практическое применение получаемых знаний, а с помощью игр можно применить полученные знания на практике гораздо шире, хоть и виртуальной реальности⁶⁶.

⁶⁰GLSconference URL: <http://glsconference.org/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁶¹North American Gaming and Simulation Association Conference URL: <http://nasaga.org/conferences/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁶²Gamecenter NYU URL: <http://gamecenter.nyu.edu/events/practice/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁶³ISAGA URL: www.isaga.com (дата обращения: 01.02. 2016)

⁶⁴Institute of Play URL: <http://www.instituteofplay.org/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁶⁵Shaffer, D., Squire, K., Halverson, R., & Gee, J. P. 2005. P.14.

⁶⁶Lee, L. "Digital media for supporting young children's learning: A Case Study of American Preschool Children and Their Uses of iPads" International Journal of Information and Education Technology. IJIET 2015 Vol.5. P. 7

Доклад Национального исследовательского центра в США (The National Research Council's report on laboratory activities and simulations) показывает, что эффективность игр в обучении зависит от качества моделируемого в них мира⁶⁷. Цифровые игры являются моделированием мира со своими физическими законами и ограничениями, правилами, как и реальный мир. Правильно спроектированные игры способствуют более глубокому пониманию физических процессов и процессов природы⁶⁸.

В своей книге «What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy» (Какие видеоигры способны научить нас и распространить грамотность) Джеймс Пол Джи говорит о принципах цифрового обучения. Джеймс была сосредоточена на применении игр в общеобразовательной школе. Теория обучения видеоигры Джеймс включает в себя тридцать шесть принципов взаимосвязи игр и личности. В рамках этих учебных принципов Джеймс разработала различные способы, в которых игры и обучение связаны между собой. Так например, шестой принцип выгодно отличает обучение с помощью игр от традиционных методов. Джеймс назвала его "Psychosocial Moratorium" который заключается в том, что в играх учащиеся могут принимать риски из реального мира, не будучи в реальной опасности, и усваивать из игр опыт, который может пригодится в реальной жизни⁶⁹.

Видео игры по своей природе являются поощрительными, вознаграждение за решение определённой проблемы или завершения миссии. Каждая игра имеет определенную форму системы вознаграждений. Видео игры учат систематическому способу мышления, а также пониманию, каким образом различные переменные влияют друг на друга. Видео игры способны повы-

⁶⁷National Research Council, URL: <https://web.archive.org/web/20050519172226/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁶⁸Clark, D, Tanner-Smith, E., Killingsworth, Bellarmy 2013. P. 44.

⁶⁹Gee, J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan. 2003. P. 26

сить навыки реакции через предоставления элемента неизвестности, заставляя игрока реагировать⁷⁰.

В своём исследовании Поли Деразибеллэ показал, что с помощью видеоигр в рамках обсуждения в классе, может повысить усваиваемость учебного материала и мотивировать учащихся к участию в обучении. Группа, игравшая в видеоигру SPORE, решая попутно задачи в игре имели средний балл на 4% выше, чем в неигровых группе. Неточности игры помогли стимулировать критическое мышление у обучающихся, и помогли лучше усвоить знания по биологии⁷¹.

Применялись игровые технологии и в процессе обучения истории. Скуар К. провёл исследование, в котором учителя истории в средней школе использовали игру «Civilization III», как во время занятий, так и после. Оказалось, что далеко не все учащиеся могут освоить эту игру, а в месте с тем, для некоторых игра не выступала ни мотивом к обучению, ни как источник знаний. Несмотря на это, для тех, кто всё таки смог освоить эту игру, смогли заинтересоваться ей и лучше разобраться с историческими процессами, которые демонстрирует эта игра⁷².

Следующая работа будет нам особенно интересна, т.к. в ней показано, как можно изучить Древнего Рима через компьютерную игру. Польский исследователь Л. Разуски показал положительное влияние популярных модификаций (модов⁷³) для «Rome Total War» в процессе исторического образо-

⁷⁰Nick Tannahill; Patrick Tissington; Carl Senior (2012). "Video Games and Higher Education: What Can 'Call of Duty' Teach our Students?" URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3382412/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁷¹Poli, Dorothybelle; "Bringing Evolution to a Technological Generation: A Case Study with the Video Game SPORE". American Biology Teacher. 2012. P. 100–103.

⁷²Squire, K.D. "Changing the game: what happens when video games enter the classroom?" (PDF). Innovate: Journal of Online Education 2005. P. 6.

⁷³Мод - дополнение к компьютерной игре, написанное, как правило, сторонними разработчиками или любителями.(URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%B4> (дата обращения: 01.02. 2016). В свою очередь понятие «мод» возникло от понятия «модификация» - что то видоизменённое, преобразованное (Д. Н. Орфографический словарь русского языка. М.: Учпедгиз, 1937.) 1152 с.

вания на академическом уровне. Студенты, которые играли в модификацию «Eurora Barbarorum», имели лучшие знания исторической географии и истории, выходящих за рамки основного курса истории древнего мира. Они были в состоянии идентифицировать наиболее важные этапы развития цивилизации, были очень хорошо осведомлены о военной истории и истории искусства. Некоторые студенты признались, что после игры, у них возникло желание обратиться к книгам, касающихся данного исторического периода⁷⁴.

Исследования о том, как можно лучше обучить истории в школе есть и у отечественных авторов. К таким авторам относится Яблоков Кирилл Валерьевич, и его работа «Компьютерные исторические игры 1990 - 2000-х гг. (Проблемы интерпретации исторической информации)». В данной работе автор рассматривает то, как выражается историческая реальность через компьютерные игры, которые он отнёс к исторической тематике. Автор рассмотрел историю становления «исторических видеоигр», разбил их на жанры, и выделил в каждой из игр, как там представлена историческая реальность, но он практически не коснулся того, как можно применять эти игры для обучения в учебных заведениях⁷⁵.

Вообще же, говоря об отечественных исследованиях по данной теме, то данная она слабо разработана в отечественной науке. В отечественной науке принято считать, что в обучении стоит применять обучающие игры, но чёткого, обоснованного толкования этого понятия на сегодняшний день нет. Цифровая обучающая игра это предмет исследования педагогики компьютерной игры, которая в свою очередь является частью медиапедагогики (или медиаобразования). Медиаобразование в свою очередь изучает не только компьютерные игры, и не только в педагогическом контексте, а в большей степени игры рассматривается как технология, а не метод обучения, и вооб-

⁷⁴Ł. Różycki (2012), Video games in the process of historical education at the academic level, Colloquium, t. 4/2012, p. 75-82.

⁷⁵Яблоков К. В. Компьютерные исторические игры 1990 - 2000-х гг. (Проблемы интерпретации исторической информации) : Дис. Москва, 2005. 252 с.

ще относится критически к играм в педагогической практике. Вообще, с 2004 по 2014 годы в из 22 диссертаций на тему электронного образования в электронном каталоге Российской Государственной Библиотеки, только шесть написаны по педагогике, остальные: техника(9 работ), экономика(5), психология(1), и философия(1)⁷⁶.

Сложность изучения обучения с помощью компьютерных игр есть и в формулировках. В отечественной литературе, с точки зрения педагогики, компьютерные игры принято разделять на «обучающие» и «развлекательные», в то время, как в западной литературе чётко установилось разделение игр на «развлекательные» и «серьёзные». Сложность в том, что «серьёзные» и «обучающие» игры это не одно и то же. К «серьёзным» играм, как уже говорилось выше, могут относиться и игры развлекательного характера, но имеющие реалистичный характер, с помощью которого можно обучить. Как также говорилось выше, западные методологи определили, что любая компьютерная игра имеет развлекательную составляющую, которая неотделима. В отечественной же литературе «обучающие» игры не должны быть связаны с развлечением. Поэтому, в отечественной литературе возникла путаница, и в отечественных работах можно встретить и такие названия как «серьёзные» игры⁷⁷, и «обучающие» игры⁷⁸, и даже «познавательные» и «развлекательно-познавательные» игры⁷⁹. Существуют «компьютерные программы», направленные на обучение истории, в том числе и древнего мира, но Рим в них практически не представлен⁸⁰, да и их нельзя назвать играми, т.к. они не несут развлекательный характер. В данных «компьютерных», или «обучаю-

⁷⁶И. Б. Государев И. Б.. Указ. соч. С 182.

⁷⁷Хитрякова А. И. Указю соч. С. 127.

⁷⁸Грамолин В. В. Обучающие компьютерные игры// Информатика и образование. 1994. №4 57 с.

⁷⁹Мацуца К. И. Некоторые аспекты применения компьютерных игр на уроках информатики//Образовательные технологии XXI века. Материалы седьмой городской научно-практической конференции/ Под ред. Гудиловой С.И., Тихомировой К.М., Рудаковой Д.Т. М. 2008. 410 с. С. 102-106.

⁸⁰История Древнего мира. Загадки Сфинкса URL:

<http://www.mediahouse.ru/catalogue.html?sel=1122546190#1122546190> (дата обращения: 01.02. 2016)

щих» программах нет и другого компонента - ролей как, которые присутствуют в любой игре. В связи с этим, при рассмотрении игр с точки зрения педагогики, более проработанным является западная классификация, которой, мы и будем пользоваться в нашем исследовании. Поэтому стоит уточнить, что для обозначения игр, которые можно использовать в обучении, применяются не только термины «развлекательные» и «серьёзные» игры, но и, как писалось выше «Game-based learning», то есть игры, которые можно использовать в обучении.

Глава 2. Древний Рим в развлекательных и обучающих («серьёзных») компьютерных играх

2.1 Критерии оценки и классификации компьютерных игр

Для того чтобы рассмотреть образ Древнего Рима через компьютерные игры, нужно определиться, как мы будем классифицировать игр и как их оценивать. По нашему мнению, логичнее всего классифицировать игры по жанрам. Здесь стоит отметить, что во многих играх присутствует смешение жанров, что вполне нормально, т.к. жанры, часто лишь условное, формальное разделение для игр. Нам не следует также забывать и о модификациях игр. Иногда Древний Рим в игре не представлен, но модификации, которые к ней есть, изменяют тематику игры, и подходят под тематику нашего исследования. Ещё одними играми будут игры, которые не посвящены целиком Риму, но он там встречается. Что же касается оценки, то мы будем игру сверять по нескольким показателям, это и то, какой элемент Древнего Рима лучше всего в ней показан, и то, насколько игра исторична (сверяя с научной литературой). Смотря отзывы игроков и экспертов, посмотрим, насколько эта игра вообще удачна для развлечения, ну и конечно, будем смотреть и на возраст, для какой аудитории лучше подойдёт игра. Также игры мы будем рассматривать в хронологическом порядке.

2.2 Образ Древнего Рима в развлекательных компьютерных играх

Augustus: The First Emperor

Тематика Рима, в начале 2000-х была очень популярна. Стоит лишь вспомнить фильм «Гладиатор» 2000 года, «Юлий Цезарь» 2002, «Последний Гладиатор» 2003, «Спартак» 2004, сериал «Рим» 2005 года. Фактически, каждый год выходило по несколько фильмов в год, и в качестве поддержки, и рекламы фильма одного из фильмов, подобной тематики в 2004 году выходит компьютерная игра, жанра Экшн «Augustus: The First Emperor», вышедшево под тем же названием в том же году⁸¹. Игра носит в большей степени развлекательный характер, и это обуславливается жанром игры, ведь Экшн направлен не на достоверность и реализм, а на яркие эффекты. Помимо этого, игры жанра Экшн обычно обладают строгой сюжетной линией, и Augustus: The First Emperor не исключение.

Как следует из названия игры, временной период, представленный в ней – время правления Откована Августа. По сюжету, находясь у него на службе, главный герой – бывший гладиатор Тит Гладий, выполняет различные тайные поручения императора. Конечно же, сам Тит, вымышленный персонаж, и всё, что мы делаем в игре – выдумки сценаристов игры. Сама возможность того, что бывший гладиатор состоит на службе у самого императора Августа, и подчиняется лично ему врятли могло быть. Так или иначе, игроку предстоит выполнять конфиденциальные поручения Августа: доставлять тайные послания, вступать в смертельные схватки с врагами и добывать ценные сведения. Так что сам сюжет не слишком историчен, в отличии от фильма, которому дали положительную оценку⁸². Сама игра лишь косвенно

⁸¹«Римская империя. Август» URL: <http://notfilm.ru/film/1608-rimskaya-imperiya---vgust/> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁸²James Plath Imperium: Augustus URL: <http://www.dvdtown.com/review/augustus/> (дата обращения: 01.02. 2016)

повествует о сюжете фильма, хотя в игре присутствуют вырезки из фильма, суммарно это 30 минут видеороликов. Единственное, что хорошо представлено в игре, это сам город Рим. Несмотря на то, что наш герой ограничен в передвижении, нам представится возможность полюбоваться различными храмами, акведуками и разными городскими кварталами. Компьютерная игра формирует образ древнеримского общества, в котором полно интриг, полно двуличных людей, а усугубляет положение постоянная борьба за власть между властителями. Многочисленные интриги в игре объясняются «киношностью» сюжета, потому что игра создана по фильму, и в данном случае это негативно сказалось на её историчности и качестве в целом.

Ryse: Son Of Rome

Куда более удачной вышла игра «Ryse: Son Of Rome», вышедшая в 2010. Вообще же, Экшн игры про Древний Рим, также как и RPG очень редки. В основном игры, где присутствует Древний Рим это стратегии, и возможность побыть легионером, непосредственно участвуя в битве очень редка. Именно такую, редкую возможность, мы можем осуществить в игре Ryse: Son Of Rome. Игра, как и предыдущая имеет в первую очередь развлекательный характер, т.к. на это направлен сам её жанр.

Действия разворачиваются в 50 – 60 годы н.э., во времена правления императора Нейрона. Сюжет, хотя и во многом альтернативен реальной истории, чего не скрывают разработчики, но в нём прослеживаются и историческая действительность. Главный герой (вымышленный), по имени Марий, поступает на службу Легионером, и, почти сразу же его отправляют подавлять мятеж в Британии, который действительно имел место быть: во время правления Нейрона, в 61 году н. э. в Британии действительно произошло восстание Боудикки⁸³, которые подавили римские войска⁸⁴. Другие элементы в

⁸³Тацит. Анналы. / Пер. с. латю АСТ.: Изд. «Ладомир»., Кн. XIV., Гл. XIX., 2012. С. 42.

⁸⁴Кравчук А. Нерон. М.: Радуга, 1989. С. 120.

сюжете игры, уже не столь историчны, но придают атмосферность игре. Например, главному герою, по инициативе императора Нерона приходится сражаться в гладиаторских боях, которые Нерон действительно устраивал⁸⁵. Сами гладиаторские бои проходят на арене Колизея. И хотя Колизей был построен немного позже, он хорошо представлен в игре. В нём меняются арены, декорации, и на нём можно устраивать гладиаторские бои разнообразной тематики, от лесов Галлии, до морских сражений, что было и в действительности⁸⁶. Довольно исторично и эффектно представлены и сами гладиаторские бои. В режиме гладиаторских боёв, игрок выбирает снаряжение под конкретный вид гладиатора. Вооружение же главного героя, достаточно классическое для легионера, и ограничивается панцирем, щитом, гладиусом, пилумом и иногда копьём⁸⁷.

Подводя итог, несмотря на некую «киношность» происходящего и не сильно историчному сюжету, игра заслуживает внимания. Главное в этой игре - красота картинки и атмосфера происходящего. Образ Рима ярок и колоритен. Пусть Колизей при Нероне не было, в Рим (по сюжету игры) не вторгалась Боуддика, а сам Марий выдуманный персонаж, но где ещё можно увидеть и самолично поучаствовать в битве с бриттами, орудуя гласисом. Отдельных похвал стоит Рим. Статуи богов и сатиров, резные орнаменты, Колизей, в динамическом объёмном освещении, всюду мягкие тени и детальная прорисовка⁸⁸. Всё это оставляет «эмоциональное послевкусие» после увиденного, и, может быть, заинтересует Древним Римом того, кто играл в Ryse: Son Of Rome, чего вполне достаточно для подобного жанра.

⁸⁵Кравчук А. Указ. Соч. С. 60.

⁸⁶Берд М., Хопкинс М. «Колизей», 2007, С. 53.

⁸⁷Ryse: Son of Rome URL: https://www.igromania.ru/article/24303/Ryse_Son_of_Rome.html

⁸⁸См. Там же URL: https://www.igromania.ru/article/24303/Ryse_Son_of_Rome.html (дата обращения: 01.02. 2016)

RomeWar

Развлекательные компьютерные игры следующего жанра, во многом схожи с играми жанра Экшн, но в нём гораздо больше свободы действий. Создать персонажа, внести в него индивидуальные особенности и проверить эти особенности с другими персонажами на разных поприщах можно в жанре RPG. Несмотря на то, что RPG жанр весьма разнообразен, распространён и богат, тем не менее, игр с исторической тематикой древнего мира, и древнего Рима в частности мало. В основном RPG очень популярный жанр компьютерных игр в фэнтезийной среде, который, зачастую похож на средневековый. Но и среди игр такого жанра есть исключения, и, таким исключением стала компьютерная игра «RomeWar», одна из немногих RPG, где представлен Древний Рим.

RomeWar это MMO RPG. Это браузерная игра, то есть игра, предназначенная для игры через интернет. Каждый персонаж в игре – реально существующий человек по ту сторону экрана. Роли персонажей достаточно условны, историзма в игре не много, и она имеет скорее развлекательный характер.

Данная компьютерная игра вышла в 2007 году. Игра не погружает нас в конкретный временной период, но судя по развитому рабовладению и войнами с Галлами, это период республики. Игроку предоставляется возможность выбрать одну из двух сторон: римляне или Галлы. Римляне представлены четырьмя классами, которые можно выбрать: принципом, гастатом, триарием, салием. Если первые три класса – военные⁸⁹, то салии – представители жречества⁹⁰. Классы присутствуют и у галлов: арверна, гельвета, белга, друида. Опять же три первых класса представлены галльскими племенами⁹¹,

⁸⁹А.Л. Жмодиков Тактика римской пехоты IV-II вв. до н.э. СПб. 2001. С 21.

⁹⁰О. М. Конорёва О коллегии Салии в Древнем Риме // Научные ведомости БГУ Политология № 7 2009. С. 27.

⁹¹О. М. Конорёва. Указ. Соч. С. 27.

а последний класс – друидов, это представители жречества у кельтских и галльских племён⁹².

Какой бы не был класс, всем будут доступны профессии кузнеца, шахтера, винодела, фермера, корабела, лесоруба, банщика и жреца⁹³. Не до конца понятно как может быть жрец – триарий к примеру, или как может быть друид не жрецом, а шахтёром, но оставим это на совести разработчиков. Данные «мирные» профессии, необходимые для существования, мы осваиваем в городе. В городе есть основные здания и постройки, которыми нужно будет регулярно пользоваться. К примеру, в шахтах нужно добывать ресурсы для развития города, бани нужно посещать для поддержки здоровья персонажа, на реке ловить рыбу, а на полях – сеять пшеницу, в казармах набираем силу и боевые навыки. Они нам понадобятся, если мы захотим выйти за пределы города. За пределами горда мы можем сражаться с другими игроками, передвигается по миру, торговать с встречающимися на пути персонажами. Чтобы обезопасить себя за пределами города мы можем сами снарядиться (здесь есть различные мечи, в том числе и «гладиус», и копья, щиты, шлемы и т.д.)⁹⁴, а можем и снарядить роба, а то и несколько, которого здесь можно купить. Купив раба, можно отправлять его работать за себя в шахты, заставлять добывать пропитание, и даже мыться в бане, а здоровье будет начисляться хозяину (вас как будто бы моет раб).

Кроме рабов игра предоставляет еще и спутников. Можно выбрать себе верного пса, который будет повсюду сопровождать хозяина, и помогать в схватках с противниками. А чтобы упростить дорогу, в игре можно купить ездовую лошадь.

⁹²Широкова Н. С. Культура кельтов и нордическая традиция античности СПб.: Евразия, 2000. 352 с.

⁹³RomeWar — Рим или Галлия? URL: <http://cherrygame.ru/rpg-game-online/brauzernye-rpg/romewar-rim-ili-galliya.html> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁹⁴См. Там же URL: <http://cherrygame.ru/rpg-game-online/brauzernye-rpg/romewar-rim-ili-galliya.html> (дата обращения: 01.02. 2016)

Как и в реальной жизни, вы здесь торгуете с реальными людьми, с ними же выстраиваете отношения, занимаете должности, на которые могут претендовать другие игроки. Поэтому важную роль играют не только характеристики вашего игрока, но и ваши личные способности. Например, благодаря вашим лидерским или организационным качествам, правда не без помощи игровых денег, которые вы заработали сами или с помощью рабов, стать лидером одного из кланов.

В целом, данная игра весьма условно втягивает игрока в атмосферу Древнего Рима. Несмотря на вроде бы римские названия, статусы, весьма распространённую систему рабовладения, римское вооружение, всё это весьма условно в игре. Историческая составляющая явно хромает, хотя и нельзя сказать что всё фатально, но, могло быть и лучше. Но, несмотря на все недостатки, эта одна из немногочисленных игр жанра RPG про Древний Рим, со всеми характерными особенностями этого жанра. Такие элементы игры, как реальные игроки, и реальное общение с людьми, в открытом мире, хотя и весьма условно вписанном в древнеримскую атмосферу, даёт возможность прожить жизнь римлянина (или галла), построив её так, как ты хочешь. Ещё один плюс – это простое управление и доступность игры. RomeWar рисует римское общество алчным (хотя этому способствуют реальные игроки), иерархичным и резко отличающегося от «варварских Галлов». С точки зрения применения в обучении, данная игра может привлечь школьника, т.к. её легко усвоить, и подтолкнуть его к изучению древнего Рима, но использовать её на уроке истории трудно, и историзма в ней немного.

Mount and Blade Bellum Imperii

Как уже было сказано выше, компьютерные игры жанра RPG бедны на древнеримскую тематику, но это совсем не значит, что таких игр нет. В 2008 году вышла компьютерная игра жанра RPG с элементами экшена Mount and Blade. В самой игре действие происходит в выдуманной средневековой

стране «Кальрадия», которая разделена между собой на 6 фракций, в которых без труда узнаются Немцы, Русичи, Англичане, Скандинавы, Монголы, Арабы⁹⁵. В игре, перед тобой все возможности открытого мира, возможность прокачки различных навыков, покупки разнообразных обмундирования или товаров. Можно быть торговцем, вольнонаёмным рыцарем, князем, или даже правителем. При этом никто не запрещает вам заключать династические браки, учить стихи для дам, в перерывах между покорением новых земель для вашего сеньора, или же для себя самого. При строгой иерархии (крестьянин, купец, дворянин, король и т.д.) никто не мешает вам создать своё государство, и приобрести своих вассалов. Можно же быть вне этой иерархии и стать разбойником, грабить караваны торговцев, крестьян, и всех, кто попадётся вам на пути⁹⁶.

Неудивительно, что с таким набором возможностей, к игре стали выпускать множественные дополнения и модификации. Здесь есть и моды про первобытность, и про наше время, и историчные моды, с реальными странами и родами войск, и фэнтези с драконами. Среди всей этой массы нашлось место и модам про Древний Рим, и один из них – «Bellum Imperii».

Модификация Bellum Imperii является одной из самых больших, качественных и историчных переделок оригинала, и от средневековья не остаётся и следа. Мод отправляет нас во второй век нашей эры, когда Римская Империя достигает своего рассвета, под управлением императора Марка Аврелия Антонина, последнего из «пяти хороших императоров»⁹⁷. В отличии от оригинала, игроку предлагается весьма большой выбор происхождения своего героя. Помимо выбора детства своего героя, что можно было сделать и в ори-

⁹⁵Mount & Blade. История героя. Обзор игры URL<http://www.gamer.ru/mount-blade-istoriya-geroya/mount-blade-istoriya-geroya-obzor-igry> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁹⁶См. Там же URL<http://www.gamer.ru/mount-blade-istoriya-geroya/mount-blade-istoriya-geroya-obzor-igry> (дата обращения: 01.02. 2016)

⁹⁷Д. Реале, Д. Антисери. Марк Аврелий. В книге: Д. Антисери, Д. Реале. Западная философия от истоков до наших дней. Т.1-2 Античность и средневековье. СПб., 2003. С. 148-150.

гинале, вы можете выбрать свою расовую принадлежность (соответствующую II веку н.э.), от чего будет зависеть внешность и рост героя, а также религия.

Карта представлена британскими островами, Европой, Северной Африкой, Кавказом, Ближним Востоком и Средней Азией. На этой территории раскинулось множество государств, но культур, действительно отличающихся друг от друга около десятка: Германцы, Римляне, Галлы, Кельты, Греки, Нумидийцы, Парфяне, Даки, Пикты, Иудеи, Сарматы. В общем, воинов можно разделить на 2 типа: Легионеры и Местные народы. Легионеры – это воины, набранные по римскому образцу, но легионы могут формироваться из разных народностей. Туземные войска формируются исходя из местных культур, и традиционного для той или иной народности вооружения. У каждого народа свои особенности, сильные и слабые стороны. Например, у Галлов и Германцев сильная пехота, а у Парфян и Сарматов сильная конница.

Более важную роль, чем в оригинале стала играть репутаций главного героя. Для того, чтобы люди о вас заговорили мало храбро сражаться на поле битвы (что не обязательно), можно вносить пожертвования храмам, устраивать различные развлечения гражданам, ораторствовать, сражаться в гладиаторских боях (хотя это скорее почётно для раба или бедняка). Но ваша репутация может и упасть. Если вы весь в долгах, неудачно выступили перед публикой, не похоронил своих воинов, занимаешься грязной работой плебеев (например, вспахиваешь землю), тогда ждите позора.

Как уже упоминалось, военное дело не обязательно должно быть основным занятием римлянина. Если ты живёшь в деревне, то за еду или небольшой заработок можешь трудиться на земле. Можно на эти заработанные деньги приобрести товар в деревне по дешёвке, или же взять выращенные продукты, и выгодно продать в городе. В городе вы можете купить землю для её обработки и выращивания различных культур, заняться ремёслами, нанять корабль для транспортировки товаров. В городе вы можете создать свою «партию», в которой по началу будут одни бедняки и плебеи. Если вы

повысите свою репутацию, раздавая дары храмам или нуждающимся жителям, или другими способами, то за вами уже может выступить городская знать. Отдельно стоит и отметить городскую инфраструктуру. Теперь город это не средневековый замок, а поселение с разделением на районы (если город большой, как например Рим). Подобные города вымощены мрамором, на центральной площади обязательно форум и храмы. В некоторых городах и присутствуют достопримечательности, как например Александрийский Маяк в Александрии. Если игрок предпочёл не работать на себя, а нести службу, то ему могут даровать титул и наградить землёй. Будучи военачальником, имея достаточно людских и материальных ресурсов вы можете приказать своим легионерам в любом удобном месте карты форт.

Mount and Blade Imperial Rome

В другой модификации на Mount and Blade «Imperial Rome» игра начинается с 69 года н.э., во времена, когда империя только установилась. 69 год примечателен тем, что в этом году началась очередная гражданская война, в которую Рим погрузился после военного мятежа и гибели Нерона⁹⁸. Это объясняется картой мира в Imperial Rome, где Римская Империя поделена на четыре фракции, борющихся между собой. Сам же мир, представленный той же территорией Европы, Северной Африки и Ближним востоком, помимо Римской Империи, поделили между собой Пикты, Германцы, Дакки, Парфяне, Нумидийцы, Иудеи и другие, более мелкие государства. Защитная экипировка и оружие такие же как и в моде Bellum Imperii: у Римлян гладиусы и панцири, Германцы в кольчугах и мечах, Пикты и Бриты в клетчатой одежде или даже без неё. А вот новое, это различные ручные баллисты и скорпионы разных размеров, подходящих для борьбы с пехотой. На поле можно выставить и катапульту или онагр, но для этого нужно будет иметь механика(ов),

⁹⁸Гриффин М. Т. Нерон: Конец династии / Пер. с англ. М., 1999. С. 408

которые будут их обслуживать. Также появились боевые колесницы и слоны. Также, новым для игры, и весьма антуражным для мода стала возможность торговать рабами. Тренировочный лагерь заменил «Лудус», или точнее «Ludus Magnus». Ludus Magnus – это одна из четырёх школ гладиаторов в Древнем Риме⁹⁹, и в игре, обучиться воинскому искусству предлагается именно там. Собственно теперь можно в игре есть возможность купить самих гладиаторов и выставить их на бой, также можно купить и выставить различных животных, например псов или медведей, также купив их у торговца.

Mount and Blade Rome at war

Существует мод и на более раннюю эпоху, и это «Rome at war». В данном моде игра стартует в 300 году до н.э., и затрагивает времена Римской Республики¹⁰⁰. Карта в моде не такая масштабная, как в двух предыдущих, и представлена Грецией, Италией и Трансальпийской Галлией. Конечно, в это время Рим ещё не осуществлял крупную военную экспансию, а экспансию совершали в основном греки, которые большей частью и представлены в данной игре. Помимо греков, римлянам придётся сражаться и с различными племенами галлов. К сожалению выбор фракций не велик: Рим, Сиракузы, Эпир, Галлия, Македония, Афины (Эллинский союз). Странно, что отсутствует Карфаген, в те времена борющийся за доминирование на средиземном море и занимавший часть Сицилии, Корсику и Сардинию. Вооружение представлено в соответствии с временным промежутком, и явно доминирует греческое вооружение. Знаменитый «Гладиус» ещё не имеет широкого распространения у римлян, который был принят спустя столетие, а греческая такти-

⁹⁹Горончаровский В.А. Арена и кровь. Римские гладиаторы между жизнью и смертью. СПб., 2009. С. 83.

¹⁰⁰Rome at War URL: <http://imtw.ru/topic/32233-rome-at-war-ii-warband/> (дата обращения: 01.02. 2016)

ка и греческое оружие ещё имели большой вес в военном искусстве¹⁰¹. В соответствии с этим, в отличие от средневекового оригинала, в данном моде присутствуют боевые построения, соответствующие времени, это стена щитов или фаланги (в основном у греков), которые тогда и применялись, которые уже позже сменились более мобильными, подвижными построениями, как например манипулы¹⁰², которые только начали применяться римлянами¹⁰³.

Подводя итоги, следует сказать что все три мода хороши каждый в своей стезе. Конечно, наиболее масштабный, историчный и разнообразный это «Bellum Imperii», в котором проработана не только Римская Империя, но и её окружение. В этом же моде лучше представлена экономическая составляющая, а также социальная. В данном моде можно быть не только легионером, но и ремесленником, крестьянином, торговцем, оратором и политиком, и такого разнообразия нет в других модах, как и в оригинальной игре. Антуражность образа Древнего Рима дополняет присутствие древних архитектурных достопримечательностей, что лучше погружает нас в атмосферу античности. В модификации «Rome at war» и «Imperial Rome» лучше представлены военно - тактические элементы. С помощью последней, на уроках истории можно демонстрировать вооружение Гладиаторов, рассказывать об их особенностях, и даже попробовать стать одним из них. Говоря о «Rome at war», то в ней хорошо показано, как развивалась военная тактика Римлян на раннем этапе их экспансии, что представляло из себя их вооружение, и их противников, и что повлияло на изменение в тактике и вооружении Римлян.

¹⁰¹История меча: Гладиус и Спата. URL: <http://ludota.ru/istoriya-mecha-1-gladius-i-spata.html> (дата обращения: 01.02. 2016)

¹⁰²Тит Ливий, История Рима от основания города, перевод под ред. М.Л.Гаспарова и Г.С.Кнабе, М., Т. 1. 1989. С. 14.

¹⁰³Лаптенков В. В. Как сражалась древнегреческая фаланга // Вопросы истории. 1995. № 9. С. 159.

2.3 Образ Древнего Рима в обучающих («серьёзные») компьютерных играх

Серия игр «Civilization».

Первая игра, где встречается Древний Рим, это первая игра серии «Civilization», вышедшая в 1991 году. Эта игра является первой глобальной стратегией, и стала основоположником жанра¹⁰⁴. Впервые в играх была применена глобальная карта игрового мира, моделирующая реально существующие географические континенты. По жанру Civilization можно отнести к пошаговым глобальным стратегиям, её можно отнести как к развлекательным, так и к «серьёзным» играм. Игра имеет историческую тематику.

Новой идеей, существенно отличающей Civilization от других игр, стало использование исторического основания сценария игры. Игроку предлагалось не просто сыграть за вымышленную цивилизацию, а выбрать вполне конкретную страну. Далее игрок начинал «развивать свою страну». При этом каждая «нация» обладала своим путем развития, своими уникальными характеристиками присущими для существующих в настоящее время культур. Важным элементом в глобальной стратегии стало время. Время складывается в эпохи, которые проходит игрок с различным уровнем развития. Игра имеет ограничение по времени, и цивилизация проходила весь исторический путь развития от древнейших времен до современности. В Civilization, игрок получал возможность создать собственную, независимую от других «историю». Сценарий игры лишь предлагал инструменты для ее создания: континент, юнитов, дерево технологий, время¹⁰⁵.

Древний Рим в данной игре не отличался от других «наций», кроме цвета. И технологии, и набор юнитов у всех «наций» одинаков. Главой нации стал исторический персонаж Гай Юлий Цезарь, один из самых известных по-

¹⁰⁴Яблоков К. В. Указ. Соч. С. 40

¹⁰⁵См. там же с. С. 41

литиков и государственных деятелей, а также полководцев, за всю историю Древнего Рима¹⁰⁶. Выступая в роли лидера «нации», Юлий Цезарь под управлением ИИ (искусственного интеллекта) действует агрессивно, стремиться к постоянному расширению своего государства, путём бесконечных войн¹⁰⁷.

Во второй игре серии «Civilization 2», вышедшей в 1996 году изменилось немного. Остался тот же цвет нации, то же агрессивное поведение, и тот же Юлий Цезарь, но к нему добавилась Ливия. Дело в том, что в Civilization 2 у всех наций присутствует два национальных лидера, по одному мужчине и по одной женщине. Если во многих других нациях, общеизвестных женщин – правительниц было нетрудно отыскать, как например Екатерину Великую у России (которая присутствует в каждой части серии, как одна из самых видных деятелей России), то общеизвестных женщин у Древнего Рима найти трудно. Решая, эту задачу, разработчики решили не вспоминать ни об Агриппине Младшей – матери Нейрона, фактически управлявшей государством в начальный период его правления, ни о Ульпии Северине – жене римского императора Аврелиана, которая правила государством до избрания императором Марка Клавдия Тацита¹⁰⁸, или других женщин в римской истории, которые управляли государством, а вспомнили о Ливии. Ливия, а точнее Ливия Друзилла, была женой одного из самых легендарных императоров Римской Империи – Августа¹⁰⁹, который тоже общеизвестен, и, вероятно поэтому, решили выбрать именно его жену.

В третьей части «Civilization», которая увидела свет в 2001 году, геймплей и возможности стали уже куда разнообразнее. Несмотря на то, что лидером остался Гай Юлий Цезарь, появляются особенности нации. Рим стал

¹⁰⁶«History of Civilization» // Retro Gamer Issue 112 2013.02. Р. 30. Наиболее известные античные биографии Цезаря написали Плутарх и (Плутарх. Сравнительные жизнеописания. Цезарь. М., 2008 и Светоний Гай Транквилл. Божественный Цезарь. М., 1933).

¹⁰⁷Фразеологический словарь русского языка / под ред. А. И. Молоткова. М.: Советская Энциклопедия, 1968. С. 315.

¹⁰⁸Кравчук А. Галерея римских императриц Москва; Екатеринбург 2010. С. 27

¹⁰⁹Кравчук А. Указ. Соч. С. 3.

милитаристским и коммерческим. Милитаристы быстрее строят военные объекты, такие как казармы. Коммерческая черта позволяла получать коммерческую прибыль от торговли. Любимой формой правления у Рима в игре - был республика. В качестве уникального военного юнита Рим конечно же получил легион, что исторически обусловлено. Легион заменил мечников, и для его создания требовался ресурс «железо», как и для мечников. Зато Легион был сильнее обычного мечника, как в защите, так и в нападении, как и в действительности римская армия была одной из сильнейших в древнем мире.¹¹⁰ Неудивительно, что как и в других играх серии Рим ведёт себя с другими игроками агрессивно. В 3 части Civilization появились генералы. В Древнем Риме их представляли Траян¹¹¹, Адриан¹¹², Клавдий¹¹³, Тит¹¹⁴, Антоний¹¹⁵, Октавиан¹¹⁶, которые являются историческими персонажами, и все они были императорами¹¹⁷. Интересным фактом является то, что в игре есть и генерал Максимус, который реально не существовал¹¹⁸. Видимо авторы игры вдохновились фильмом «Гладиатор», который вышел в 2000 году, а игра вышла в 2001. Также в игре цивилизации теперь начинали свой старт с определённых технологий, и у Рима были знания «воинского дела» и «алфавита», которые, к моменту создания римского государства, действительно были освоены.

¹¹⁰Разин Е. А. История военного искусства, в 3-х т. СПб.: Полигон, 1999. С. 170.

¹¹¹Кравчук А. Галерея римских императоров. Принципат / пер. с польск. В. С. Селивановой. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. С. 234

¹¹²Зелинский Ф.Ф. Римская Империя. СПб.: Алетейя, 1999. С. 223.

¹¹³Гаспаров М. Л., Штаерман Е. М. Комментарии к изданию «Жизнь 12 Цезарей». М.: Издательство «Наука», 1993. С. 72.

¹¹⁴Федорова Е.В. Императорский Рим в лицах. Ростов-на-Дону, Смоленск, 1998. С. 162.

¹¹⁵Смыков Е. В. Марк Антоний и политика clementia Caesaris // Античный мир и археология. Саратов, 1990. Вып. 7. С. 56—65.

¹¹⁶Машкин Н. А. Принципат Августа. Происхождение и социальная сущность. М.; Л.: Изд-во Академии наук СССР, 1949. 21 с.

¹¹⁷Кравчук А. см. там же С. 5.

¹¹⁸А. Васильев. История в кино. URL: <https://his.1september.ru/2001/29/15.htm> (дата обращения: 01.02. 2016)

В 2006 году вышла четвёртая игра серии «Civilization 4»¹¹⁹. В отличие от предыдущей игры серии, помимо Гая Юлия Цезаря, в игре за Рим стал доступен Октавиан Август, который в прошлой игре у нас был генералом. Теперь у каждой цивилизации особенности выражались в чертах лидеров. Так, Цезарь был «организатором» и «империалистом», а Октавиан «индустриализатором» и «империалистом». Лидеры «организаторы» снижали содержание построек и отрядов на 50%, а также в 2 раза ускоряли строительство. Лидеры «империалисты» увеличивали на 50% производство поселенцев, которые основывали новые города, а также в 2 раза увеличивались шансы получить великих генералов. Способность «индустриалист» помогало в 2 раза быстрее производить рабочих¹²⁰. Начинали римляне с технологиями «горное дело» и «рыбная ловля». Уникальный юнит, как и в прошлой игре, был представлен легионером, правда, уже под названием «Преторианец»¹²¹. Конечно преторианцы отличались от обычных легионеров более высокой воинской выучкой и экипировкой, и ещё со времён римской республики охраняли римских правителей и его свиту¹²². Как и в прошлой игре, преторианцы заменяют мечников, лучше, чем мечники обороняются и атакуют, а также лучше штурмуют города. Преторианцы стали самым сильным юнитом в классической эре, что приближено к историческим реалиям древнего мира. У Рима, как и у всех других цивилизаций в игре, появилось уникальное здание – форум, который влиял на появление великих людей и заменял обычный рынок¹²³. Возможно, это из-за того, что в древнем Риме форум был центром городской жизни¹²⁴, и где действительно можно было увидеть выдающихся деятелей своего времени.

¹¹⁹Sid Meier's Civilization IV URL: <http://www.lki.ru/games.php?Game=CivilizationIV> (дата обращения: 07.05 . 2017)

¹²⁰Sid Meier's Civilization IV: План кампании и выбор знамени URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=661> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹²¹Преторианец (Civ4) URL: <http://ru.civilopedia.wikia.com> (дата обращения: 01.02. 2016)

¹²²Семёнов В. В. Преторианские когорты: модель и практика // Para bellum : журнал. Спб, 2001. № 12. С. 51.

¹²³Sid Meier's Civilization IV URL: <http://pirates-life.ru/forum/84-1823-1> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹²⁴Дж. К. Арган. История итальянского искусства. М., 2000. С. 65

В Civilization 4 появилось и такое новшество как сценарии, смысл которых заключается в более линейном развитии игры в более узких рамках, соответствующему определённому историческому периоду, или же выдуманному миру. В игре есть два исторических сценария, связанных со средневековьем и древним миром. Эти два сценария запускаются с помощью мода «Rhye's and Fall of Civilization»(рассвет и падение цивилизаций, «Rhye's» - ник разработчика мода, созвучного с «Rise» - рассвет). Данный мод входит в стандартный пакет с игрой и существенно изменяет её. Во первых, каждая цивилизация стартует не в 4000 году до н.э., как это было в стандартной игре, а в тот год, когда образовалось государство. Для Древнего Рима в игре это 750 год до н.э.. Дата основания города Рима, от которой и принято отсчитывать историю Древнего Рима – 753 год до н.э.¹²⁵, а небольшая неточность – невозможность в ранний период в игре установить не круглую дату. Во вторых, стартовые позиции у наций ещё более уникальные и историчные, чем в оригинале: каждая наций начинает не только в определённое время, но и место. Древний Рим «появляется» в центральной Италии, где был основан Рим, с теми технологиями, которые имел на тот момент. Например, Греки стартуют в 1600 году, когда у носителей греческого языка – ахейцев, вторгшихся в Грецию, появляются первые государственные образования¹²⁶. Греки к тому времени уже знают, как обрабатывать медь, но ещё не изучили технологию обработки железа, и рядом с их первым городом – Афинами, действительно есть медь, как и в реальной жизни. Также и Римляне появляются с различными технологиями, в том числе и обработкой железа, и рядом с Римом есть железные рудники, и исторически, предки римлян – этруски, добывали и обрабатывали железную руду ещё с VIII в. до н.э.¹²⁷.

¹²⁵ Рим, город/История города // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона : в 86 т. (82 т. и 4 доп.). СПб., 1890—1907

¹²⁶ Древняя Греция // Советская историческая энциклопедия : в 16 т. / под ред. Е. М. Жукова. М. : Советская энциклопедия, 1961—1976. С. 188.

¹²⁷ Неронова В.Д. Этруски и Ранний Рим./История Древнего мира. Расцвет Древних обществ.- М.:Знание, 1983 С. 415

Другая особенность, отличная от оригинала – основывая новые города, они «называются» именно теми городами, которые основывались именно той или иной цивилизацией именно в том месте. Например, у пролива Босфор за греков основывается город Византий, у римлян Константинополь, у турок Истамбул. Вокруг Древнего Рима, как и в реальности, находятся кельтские племена на севере(с которыми нельзя установить дипломатические отношения), древняя Греция на востоке, Карфаген на юге. Увеличивая своё культурное влияние, в начале игры, к твоему одному городу (Риму), практически неизбежно присоединяются соседние города.

В данной игре появились и уникальные условия исторической победы. Для Рима это построить ко всем крупным городам мощёные дороги, связанные со столицей(у римлян действительно была разветвлённая, организованная дорожная сеть¹²⁸), построить к 450 году н.э. (когда Рим захватили вандалы 455 год) в каждом крупном городе казармы, акведук и амфитеатр(которые являлись частью городской греко-римской культуры), к 450 году н.э. завладеть всеми территориями, которыми владела Западная Римская Империя. К слову о 450 годе н.э., к этому времени, тебя начинают осаждать толпы варваров с востока и северо-востока, эмитируя великое переселение народов¹²⁹. От них вашу империю, конечно, может защитить Великая Китайская Стена, но, скорее всего, вас опередят китайцы, у которых изначально есть соответствующие технологии. Но вы не расстраивайтесь, если вас всё таки одолеют варвары(с высокой долей вероятности это произойдёт), потому что каждый раз, когда основывается новая цивилизация, вы можете перейти к её управлению, оставив прежнюю. Это очень полезно, ведь в данной модификации есть множество возможностей разрушить своё государство. Это и возможность гражданской войны, которых в истории Рима было множество¹³⁰, и бунты городов(или рабов в городах при рабовладельческой системе), которые в послед-

¹²⁸Grant, Michael. History of Rome. New York: Charles Scribner, 1978. P. 24.

¹²⁹Мэн Д. Аттила, Москва, «Эксмо», 2007.С. 25.

¹³⁰Циркин Ю. Б. 2006: Гражданские войны в Риме. Побежденные. СПб. С. 10.

ствии могут отделиться, как например, во время «Союзнической войны»¹³¹, это и различные эпидемии, выкашивающие значительную долю населения, после которых нет ни рабочих рук, способных обрабатывать земли, ни войск, нужных для обороны, что очень долго восстанавливать.

Говоря о четвёртой части игры, стоит ещё упомянуть о религиях, которые возникают на определённом уровне развития. Благодаря модификации, каждая цивилизация изначально владеет определёнными технологиями, и шанс появления определённых религий у определённых цивилизаций очень велик. В Древнем Риме практически невозможно открыть к примеру ислам, конфуцианство или даосизм, их открывают определённые страны, то-есть Китай(даосизм, конфуцианство) и Арабский Халифат(ислам) в соответствующее историческим рамкам время(например ислам не возникнет до н.э. т.к. для этого нужен определённый уровень развития). В Древнем Риме с большой долей вероятности, распространится христианство на рубеже эр (до н.э. и н.э.), что было и в реальности¹³².

В Civilization 5, которая вышла в 2010 году, тоже достаточно много нововведений, по сравнению с четвёртой частью¹³³. В новой части у каждой цивилизации присутствует по одному лидеру, и здесь Римом управляет Октавиан Август. Особенностью игры за Рим было строительство объектов в городах. Если в столице (Риме) объект уже построен, то в остальных городах он производится на 25% быстрее. Уникальными юнитами стали «Баллиста» и «Легион», которые выступают за место «Катапульта» и «Мечников». «Легионеры» теперь не только сильнее обычных мечников, но и могут теперь строить дорог и форты¹³⁴, и исторически легионеры действительно занима-

¹³¹Ковалев С. И. Исто-рия Рима. 2-е изд. М., 1986. С. 378—383; Утчен-ко С. Л. Кри-зис и паде-ние рим-ской рес-пуб-ли-ки. М., 1965. С. 208.

¹³²Донини Амброджо. У истоков христианства (от зарождения до Юстиниана): Пер. с итал. / Под общ. редакцией проф. И. С. Свенцицкой. М., 1979. С. 341

¹³³Civilization V URL: <http://www.civ-blog.ru/civilization-5> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹³⁴Уникальные юниты (Civ5) URL: <http://civgames.com> (дата обращения: 01.02. 2017)

лись строительством фортов и инфраструктуры¹³⁵. «Баллиста» имела больший урон в бою и больший урон от обстрела города, хотя исторически конечно это не римское изобретение, а греческое, хоть и в последствии оно действительно состояло на вооружении римлян¹³⁶.

В 2016 году вышла последняя, на сегодня, игра серии – «Civilization VI», в которой, главой государства стал Траян¹³⁷. Опять же уникальным для Рима юнитам опять стал «Легион», который сильнее обычных мечников, и сам мог строить форты¹³⁸. Новая особенность римлян теперь называется «все дороги ведут в Рим», в результате чего от Рима к другим городам империи автоматически прокладывается дорога, а торговые пути к Риму приносят дополнительный доход. К тому же, при основании нового города в нём строится торговый пост и монумент, а уникальное здание у Рима – бани¹³⁹. У компьютерных игроков теперь появились исторические цели, и для Рима это захват других территорий, также римляне не любят маленьких наций, и стремятся их захватить¹⁴⁰.

В целом, по игре «Civilization» можно подвести вывод, что если в первых играх серии Рим не сильно отличался от других наций, и в играх имелись недочёты, то, с усложнением и разнообразием игровой механики в серии, игра за Рим становится более историчной, больше проявляются особенности

¹³⁵ А. В. Колобов, Римские легионы вне полей сражений (Эпоха ранней Империи). Пермь, 1999 С. 13.

¹³⁶ Метательные машины // Военная энциклопедия : [в 18 т.] / под ред. В. Ф. Новицкого. СПб. С. 45.

¹³⁷ Атлант расправил плечи. Обзор Sid Meier's Civilization 6. Игромания. URL:

http://www.igromania.ru/article/28331/Atlant_raspravil_plechi_Obzor_Sid_Meiers_Civilization_6.html (дата обращения: 01.02. 2017)

¹³⁸ См. Там же. URL:

http://www.igromania.ru/article/28331/Atlant_raspravil_plechi_Obzor_Sid_Meiers_Civilization_6.html (дата обращения: 01.02. 2017)

¹³⁹ См. Там же. URL:

http://www.igromania.ru/article/28331/Atlant_raspravil_plechi_Obzor_Sid_Meiers_Civilization_6.html (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁴⁰ См. Там же. URL:

http://www.igromania.ru/article/28331/Atlant_raspravil_plechi_Obzor_Sid_Meiers_Civilization_6.html (дата обращения: 01.02. 2017)

именно древнеримского государства, особенно играя в исторические сценарии. Играя в «Civilization» за Рим, как и за другие цивилизации, игрок может как увидеть особенности исторического развития римлян, так и общие закономерности исторического развития, что может пригодиться и в обучении в школе, как, к примеру, это уже делал Скуар К¹⁴¹. В компьютерной игре «Civilization» Рим представляется агрессивным, т.к. является мощной военной машиной, но при этом с развитой городской культурой и искусством.

Несмотря на то, что игра имеет возрастные ограничения 12+, как уже следовало из исследования Скуара К., не все ученики в средней школе смогут освоить её игровой процесс, и многим он покажется сложным. Если разработать определённые рекомендации и учебную программу, то эту игру можно применять не только по Древнему Риму, но и практически по любой теме на уроках истории, ведь она показывает общие исторические процессы.

Серия игр «Caesar»

Через год, после того, как вышла первая глобальная пошаговая стратегия «Civilization», в 1992 году вышла новая глобальная стратегия – «Caesar», которая, как и Civilization стала серий. Caesar 1992 года была первой компьютерной игрой, непосредственно, посвящённой Римской Империи. Помимо этого, эта игра стала вторым градостроительным симулятором после игры SimCity, вышедшей в 1989 году¹⁴². Хотя Caesar и является экономической стратегией и градостроительным симулятором, в ней имеются и тактические элементы, присутствуют сражения, хоть и на примитивном уровне.. Игра имеет историческую тематику.

¹⁴¹Скуар, К. Указ. соч.

¹⁴²CAESAR (ЦЕЗАРЬ). Краткий обзор игры URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-guide/> (дата обращения: 01.02. 2017)

Первая игра серии предоставляла возможность сыграть за наместника одной из провинций в период принципата Августа в 13 году до н.э.¹⁴³. Ваша цель в этой игре — настолько хорошо править своей провинцией, чтобы император заметил Вас и повысил в звании. После повышения вас переведут в новый регион, где вам придётся начать всё с нуля, а править провинцией будет труднее — и так до тех пор, пока вы не достигнете звания императора. Чтобы этого достичь, нужно умело управлять молодой провинцией, распоряжаться ее капиталом, развивать торговлю и строительство, устанавливать стабильную экономическую структуру. Вы сможете управлять как провинцией в целом, в которой вам придется решать проблемы по созданию армии и отражать атаки варваров (здесь применяется примитивная тактика сражений, идти в бой можно с одной-двумя когортами)¹⁴⁴, строить дороги и города. Каждая провинция занимает большую территорию и включает в себя несколько городов. Рельеф провинций меняется с каждой игрой. В игре существует несколько провинций.

Можно и управлять городом отдельно, в котором вы сможете строить дома, конструировать здания и важные строения, отсюда В городе можно улучшить городскую инфраструктуру (дороги, фонтаны, бассейны и т.д.) и другие важные объекты типа школ, фабрик, рынков, городских стен. Города занимают довольно большую площадь, и для их нормального развития требуется много храмов, бань, рынков¹⁴⁵.

Экономика в этой игре — очень важный фактор. Вам потребуется просматривать отчеты о росте населения и состоянии зданий и объектов. Это довольно-таки трудное занятие и Вам придется немного попотеть. К тому же времена меняются, строения рушатся и Вам придется строить новые, осваивая все большую и большую территорию. Города будут расти, и придется защищать их и воевать с варварами. Когда в вашем кармане будет приличная

¹⁴³См. Там же. URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-guide/> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁴⁴См. Там же. URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-guide/> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁴⁵Указ. Соч. CAESAR (ЦЕЗАРЬ). Краткий обзор игры (дата обращения: 01.02. 2017)

сумма денег, а за плечами мощная армия и большой боевой опыт, вашего авторитета и возможностей будет достаточно, чтобы начать осваивать другую провинцию, где придется начинать все с нуля. Но только так, повышая свой авторитет, вы в итоге сможете стать императором¹⁴⁶.

Фактически, чтобы стать императором вам придётся пройти путь, который прошёл и Гай Юлий Цезарь, ставшим пожизненным диктатором Римской Республики, и де-факто первым императором Римской Империи¹⁴⁷. Как и Цезарь, занимаясь градостроительством мы побудим в роли Магистрата (сам Цезарь был Эдилом – магистром, в чьи обязанности входила организация городского строительства, транспорта, торговли, повседневной жизни Рима и торжественных мероприятий)¹⁴⁸, Претором (Цезарь был им с 62 года до н.э.)¹⁴⁹, и в должности Претора (Цезарь был пропретором¹⁵⁰ (наместником) провинции Дальняя Испания)¹⁵¹. Консула (Цезарь с 59 года до н.э. был консулом и, согласно должности обладали высшей гражданской и военной властью, например, набирал легионы и возглавляли их)¹⁵², Проконсула (Цезарь был проконсулом с 58 года до н.э., то-же что консул, только должность назначается и ограничивается территориально)¹⁵³, ну и, конечно же императором. Как Цезарь последовательно добивался всех ординарных римских должностей, так и игрок, начиная с обычного гражданина, становиться всё более влиятельным. В игре есть титулы, которые представлены так: Гражданин — Декурион — Судья — Префект — Легат — Квестор — Сенатор — Претор — Консул — Проконсул — Император (Citizen — Decurian —

¹⁴⁶См. Там же. URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-guide/> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁴⁷Егоров А. Б. Проблемы титулатуры римских императоров // Вестник древней истории. № 2. 1988. С. 169.

¹⁴⁸Этьен Р. Цезарь. М.: Молодая гвардия, 2003. С. 79.

¹⁴⁹Указ. Соч. Этьен Р. С. 79.

¹⁵⁰Аппиан Римские войны. / Пер. под ред. С.И. Ковалев. СПб.: «Алетейя», Кн. II. 1994. С. 4

¹⁵¹Голдсуорси А. Юлий Цезарь: полководец, император, легенда. М.: Эксмо, 2007. С. 183.

¹⁵²Gruen E. Caesar as a Politician // A Companion to Julius Caesar (ed. by M. Griffin). Malden; Oxford: Wiley-Blackwell, 2009. P. 32.

¹⁵³Утченко С. Л. Юлий Цезарь. М.: Мысль, 1976. С. 120—128.

Magistrate — Praefectus — Legate — Quaestor — Senator — Praetor — Consul — Proconsul — Emperor)¹⁵⁴. Стоит отметить, что большинство титулов (должностей), как уже было описано действительно связаны с градостроительством, управлением городом и провинцией, а тот факт, что многие из них занимал Цезарь, объясняет название игры, тем более когда цель игры — последовательно стать императором¹⁵⁵.

Историчности и антуражности добавляет и Форум, служащий местом встреч и сбора всех видных граждан. Форум был центром древнеримского города. Форум являлся политическим и административным центром города, а также главным местом для митингов и парадных шествий¹⁵⁶. Через Форум, вы общаетесь с гражданами вашего города и людьми, занимающих видные должности, которые представлены различными советниками¹⁵⁷. Общение с ними очень важно, ведь через них вы узнаете о настроении в обществе. Настроение жителей вашей колонии или провинции, зависит от многих показателей. Помимо постройки нужных зданий и инфраструктуры важны и финансы вашей провинции. Повышенные налоги могут быть причиной восстания граждан. Граждане могут быть и недовольны условиями жизни и труда, коррупцией, и вашей личной репутацией. Слишком много берёте в свой карман, ждите восстания. Если не обеспечите армию, то ждите разграбления варварами вашей колонии и восстания граждан в связи с ухудшившимся условиями жизни. Если вы ещё и за рабами не следите (а они основной рабочей силой древнеримского общества времён поздней республики — ранней империи)¹⁵⁸, а армии нет, ждите восстания рабов. Чтобы у вас в провинции не воз-

¹⁵⁴Указ. Соч. CAESAR (ЦЕЗАРЬ).

¹⁵⁵См. Там же. URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-guide/> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁵⁶Энциклопедия Кругосвет, статья: Римский форум URL:

http://www.krugosvet.ru/enc/istoriya/FORUM_RIMSKI.html (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁵⁷См. Там же. URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-guide/> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁵⁸Валлон А. История рабства в античном мире. Смоленск, 2005, с.345

никло что-то вроде «Восстания Спартака», современником которого был Цезарь, нужно соблюдать баланс во всём.

Отдельно можно осветить и организацию армии в игре Caesar. Центром военной инфраструктуры как в игре, так и в истории Древнего Мира был Форт. Форт - штаб-квартира римской когорты, воинского подразделения римской армии. У каждой когорты есть свой форт. В начале игры Вы командуете одним легионом. Легион делится на несколько когорт. Каждая когорта состоит из нескольких центурий. В центурии служит сто солдат. У каждой когорты есть свое знамя, название и боевой номер. Всё это соответствует историческим реалиям¹⁵⁹.

Историчностью порадовала и карта. Она представлена 50 провинциями(хотя в реальности их было меньше, и сделано это для удобства), и представлена историчной на 13 год до н.э.. Так, вы можете попытаться повторить успех Цезаря в тех географических рамках, которые были на самом деле. Например вы можете сначала покорить Галлию, повоевав с Галлами, как это сделал реальный Цезарь¹⁶⁰, а закончить покорением Египта.

В 1995 году, спустя 2 года после первой части, свет увидела вторая часть серии Caesar. Игра порадовала графикой и добавила некоторые новые возможности. Например мнение о правлении в провинции теперь можно узнать не только о форуме, но и поговорив с горожанами, например на рынке с купцом или с рыбаком на пристани о состоянии торговли ли добычи рыбы¹⁶¹. Другой особенностью игры заключается в том, что в начале игры Римская империя простирается не далее Италии и в конечном итоге империя достигает максимальных размеров. Игроки имеют возможность в процессе игры завоевывать и цивилизовать соседние варварские провинции, в каждой из

¹⁵⁹Разин Е. А. Указ. Сочю С. 177

¹⁶⁰Цезарь. Записки о Галльской войне. / Пер. М.М. Покровского. М.-Л., Изд. АН СССР. Гл. V 1948. С. 49.

¹⁶¹Caesar 2. URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-2-tactics-battles> (дата обращения: 01.02.2017)

которых присутствует своя культура, а у местных племён свои особенности, которые выражаться прежде всего на тактике боевых действий. Например у Карфагенян есть боевые слоны и профессиональная пехота, они атакуют в строгом порядке: перед слонами легкая пехота с пиками¹⁶². Парфяне же предпочитают кавалерию и легкая пехота (с мечами). У парфян сначала атакует легкая пехота, пытаясь развернуть один из флангов, затем во фланг ударяет конница¹⁶³. В целом, тактика и войска противников Рима весьма исторична и разнообразна¹⁶⁴. Само Римское войско тоже теперь весьма разнообразно. Присутствует несколько родов войск (тяжелая, лёгкая пехота с мечами или копьями, пращники и лучники и т.д.) и построений (таких как «черепаха» или «оборонительный круг»)¹⁶⁵.

Как и прежде, игра выиграна, если игрок завоевал достаточный провинции для достижения ранга Цезаря. Но теперь в игре приустают и компьютерные соперники, стремящиеся к тому же самому. Игра считается проигранной, если ваш соперник стал Цезарем¹⁶⁶.

Следующая часть вышла в 1998 году. Caesar 3, как и вторая часть начиналась не с момента создания империи, а в тот момент, когда Римской Республике принадлежит только Рим, и игра начинается в 430 году до н.э., без привязки к какому либо историческому событию¹⁶⁷. Третья игра серии вобрала всё лучшее, что было в первых двух частях, и сделала эту серию по-настоящему популярной. Отчасти это произошло благодаря хорошей графиче-

¹⁶²Caesar 2. URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-2-tactics-battles> (дата обращения: 01.02.2017)

¹⁶³См. Там же URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-2-tactics-battles> (дата обращения: 01.02.2017)

¹⁶⁴Н.И. Девятайкина, А.Н. Галямичев, А.А. Конопленко, В.Н. Парфёнов, А.П. Пашинин, Ю.Г. Степанов. Сражения, изменившие ход истории: с древности до XV века. Лицей 2005. С. 53, 67.

¹⁶⁵Указ. Соч. Caesar 2.

¹⁶⁶Указ. Соч. Caesar 2.

¹⁶⁷Caesar III URL: <http://www.old-games.ru/forum/threads/caesar-iii.27221/> (дата обращения: 01.02.2017)

ке, атмосфере и возможностях игры. Жители стали сильнее различаться между собой. На улицах вы можете увидеть: простолюдинов, идущих на работу либо с работы, или выполняющих какое-либо поручение; аристократов, неторопливо обходящих здания Сената и форумов;

телеги, груженные изделиями или продуктами. Не беспокойтесь, если увидите пустые повозки — рабочие возвращаются назад, чтобы пополнить запас товаров. Говорить о проблемах нужно тогда, когда телеги перестанут ездить — скорее всего, нет места в точках назначения продукции: амбарах (складах) или мастерских;

иммигрантов, толкающих перед собою тележки с личным имуществом, и эмигрантов, тащащих за собой котомки с вещами; префектов, патрулирующих улицы;

бунтовщиков, но только в тех случаях, когда префекты не справляются с работой;

бездомных, слоняющихся без дела по площадям и паркам; инженеров, проверяющих надежность зданий; сборщиков налогов (господа, не забывайте строить форумы — места работы сборщиков!), читающих списки населения во время прогулки по городу; детей, бегущих домой из школы; направляющихся из своих школ на работу различных артистов, гладиаторов, дрессировщиков львов с питомцами, наездников колесниц; священников и библиотекарей, обходящих соседние районы и распространяющих соответствующую литературу; менеджеров и продавцов с рынка, ищущих товары по складам и амбарам, либо что-то продающих, обходя жилые помещения; работников бань, зазывающих людей их соседних зданий; парикмахеров и врачей, обслуживающих находящиеся по соседству дома¹⁶⁸.

В Caesar 3 гораздо больше стали значить храмы, и была подробно разработана религиозная сфера как таковая. В игре первой по списку и, возможно, по значению идет Церера — богиня плодородия. Заручившись ее поддерж-

¹⁶⁸Мой Компьютер, №1 1999. С 17.

кой, можно ожидать обильного урожая на своих фермах. И наоборот, разгневав богиню, готовьтесь закупать еду у соседей. Нептун отвечает за водные коммуникации, что особенно забавно в том случае, если вы никак не используете близлежащие реки и озера. Бог будет мутить воду в стакане, а вам, собственно, все равно. Впрочем, если вы увлекаетесь прокладкой торговых путей по воде, лучше его не злить. Самый вредный бог – Меркурий. Стоит ему не угодить, и он похитит все ваши запасы из амбаров. С другой стороны, он приносит удачу при совершении торговых сделок. Следующий – Марс, чья поддержка никогда не бывает лишней. Этот бог, в случае его почитания вашими жителями, отправит на защиту города «духа-хранителя». В случае войны этот дух за один раз кладет целый отряд врагов, после чего исчезает. Последней в списке стоит Венера, которая в данной игре если и богиня любви, то явно какой-то неправильной. В она руководит настроением граждан: разозлили Венеру – никто никого не любит, все уходят из города¹⁶⁹.

Спустя 8 лет после выхода третьей части, вышла последняя на сегодня часть серии Caesar 4. К 2006 году, игра, прежде всего, порадовала графикой. Игра перешла в 3D, появилась смена дня и ночи. В игре, впервые в серии, указали деление римской истории на периоды: царства, республики и империи. Полноценная игра в большей части вас ожидает в период империи, который открывается не сразу, в период республики вы будете проходить сюжетные миссии, а период царства представлен обучением¹⁷⁰.

Новшеством в игре стало появление классов. В самом низу находятся плебеи, которые выполняют тяжелый труд и хотят совсем немного: еду, воду, дешевых товаров и не помереть. Далее идет «средний класс», который занимается более нежной работой; актеры, врачи, сборщики податей и прочая интеллигенция выходят именно из него. Запросы у них уже другие — так, без дорогих безделушек и чистой воды можете забыть об успехе у «середняков».

¹⁶⁹Caesar III URL: <http://www.old-games.ru/forum/threads/caesar-iii.27221/> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁷⁰Обзор игры Caesar 4 URL: <http://www.ag.ru/games/caesar-4/review> (дата обращения: 01.02. 2017)

На самом верху сидят патриции — знать римского общества. Они ничего не делают, но платят большие налоги, за счет которых и процветает город (налоги с торговли мизерные). Патриции живут в роскошных виллах, ходят в театр, покупают дорогие товары и пьют элитные вина¹⁷¹.

Стоит и упомянуть и о недостатках игры. 3D графика и красивая картинка «урезала» много функций в игре, а также карты стали гораздо меньше чем раньше. Теперь город занимает совсем уж мало места, и этого места не хватает на то, чтобы исправить ошибки градостроительства, допущенные на ранней стадии строительства города. Из за нехватки места, город и не может теперь осуществлять все функции, доступные в 3 части игры.

Подводя итоги, можно сказать, что в серии компьютерных игр «Caesar» Рим представлен разнообразно, достаточно исторично, хоть и с некоторыми неточностями. В игре Caesar мы можем увидеть и особенности социального строения римского общества, приставлены титулы и должности, соответствующие историческим реалиям. Экономическая система, как и в Древнем Риме, основана на классическом рабстве, и в «Caesar» переданы особенности этого строя. Через градостроительство представлены культурные, архитектурные аспекты. Представлен пантеон древнеримских богов, и роль религии в древнеримском обществе. Проработаны геополитические особенности, Рим окружают не аморфные варвары (в играх после 1 части серии), а племена и народы, со своими культурными особенностями, и особенно армиями и тактиками боевых действий. Сама римская армия представлена различными родами войск, различной тактикой действий, иерархичной структурой войска, соответствующего представленным в игре историческим периодам. В целом же образ Римской Империи в игре рисуется как развитой, особенно в сфере градостроительства (на чём и основана игра), общество в ней, гораздо более преуспевающее, чем у соседних «варваров». Это выражается и в военной сфере. Однако в игре «Caesar» римское общество, и строй в целом не иде-

¹⁷¹Caesar IV URL: http://www.igromania.ru/article/6906/Caesar_IV.html (дата обращения: 01.02. 2017)

ален: он беспощаден, коррумпирован, не терпит слабых. Помимо этого перед нами вырисовывается строго иерархическое общество, где твой статус значит очень многое.

Серия Total War

Rome Total war

Одна из самых известных серий стратегий, которая по-настоящему уникальна и с 2000 года выпускает компьютерные игры на историческую тематику. Каждая из игр серии затрагивает определённую историческую эпоху и её особенности. Первая игра носила название Shogun: Total War и была посвящена Японии в период «Сёгуната» с 1530 по 1630 год, когда в Японии бушевала гражданская война и задача игрока – взять одного из лидеров правящих домов Японии (например Токугава), и объединить страну¹⁷². Следящая игра серии «Medieval: Total War» 2002 года была про средневековье, и действие происходило в Европе¹⁷³. Несмотря на то, что первые две игры серии были достаточно успешными, настоящую популярность серии принесла «Rome Total War», которую выпустили в 2004 году. Как уже говорилось выше, эта игра относится к «серьёзным» играм, и некоторые исследователи именно её применяли в обучении истории Древнего Мира и Рима в частности¹⁷⁴. Именно благодаря ей тема Рима стала популярна в игровой среде геймеров и игры посвящённые Древнему Риму стали выходить с 2004 по несколько штук в год несколько лет подряд. В одном только 2004 году вышли игры «Against Rome» (снова Рим), та же «Augustus: The First Emperor», «Ко-

¹⁷²Shogun: Total War URL:

<https://www.totalwar.com/index.html?page=/en/shogun/index.html&nav=/en/shogun/> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁷³Medieval: Total War Updated Preview. GameSpot URL:

<http://uk.gamespot.com/pc/strategy/medievaltotalwar/> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁷⁴Указ. Соч. Л. Розуцки С. 54.

роль друидов», «Gladiator: Sword of Vengeance», но все они не отличались особым качеством¹⁷⁵. Также стали выходить игры «клоны», копирующие игровую механику Rome, например «Imperial Glory»¹⁷⁶. Тем не менее, все эти игры сильно уступали Rome Total War, и эта игра до сих пор остаётся во многом эталоном своего жанра.

К слову эта игра сочетает в себе сразу 2 жанра – когда игрок находится в стратегическом режиме это пошаговая глобальная стратегия, а когда в тактическом (перемещается на поле боя) игры выступает в жанре стратегий в реальном времени. И тот и тот режим хорошо проработаны и удачно сочетаются между собой. В стратегическом режиме игрок управляет государством: устанавливает уровень налогов в поселениях, строит различные постройки в городах, набирает войска, управляет передвижениями армий по стратегической карте, управляет дипломатией и т.д.. В тактическом режиме игры игрок командует армией, а точнее отрядами, отдаёт им приказы. У каждого типа войск свои типы построений, как общих, так и уникальных для каждого отряда в отдельности (как например построение «фалангой» у греческих фалангитов. Именно благодаря тактическому режиму, игра приобретает динамичность и зрелищность. Этот режим даже был использован в двух сериях телевизионных программ: в Decisive Battles от History Channel, где с помощью него были показаны известные исторические сражения, и в Time Commanders от BBC Two, где он также использовался для моделирования ключевых моментов сражений древней эпохи¹⁷⁷.

Что же касается историчности и образа Древнего Рима, то игра имеет на наш взгляд, как плюсы, так и минусы. Игра охватывает период с 270 года

¹⁷⁵Pro Total War URL: <http://prototalwar.com/obzory/igry-poxozhie-na-total-war.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁷⁶См. там же

¹⁷⁷Денис 'worm' Давыдов. Рецензия на Rome: Total War URL: <http://www.ag.ru/games/rome-total-war/review> (дата обращения: 01.02. 2017)

до н.э. (когда Римляне подчиняют себе Великую Грецию¹⁷⁸) до 14 года н.э.(смерть первого римского императора Октавиана Августа¹⁷⁹). Начинаем мы игру, когда республиканский Рим только-только заявил о себе, и его гегемония над средиземноморьем ещё не предопределена, а заканчиваем игру построением настоящей империи, с возможностью покорить весь доступный мир. Мир же в игре ограничен Европой, Ближним Востоком и Северной Африкой. Почти все провинции и города, которые являются центрами этих провинций имеют историчные названия и особенности. Так, в регионе «Компания» центральным городом будет Капуя, в Аттике Афины, а в Трансальпийской Галлии Мессалия. Существуют и несуществующие провинции. Например провинцию «Domus Dulcis Domus» (Дом, милый дом») Рим никогда не покорял, поэтому разработчики её выдумали¹⁸⁰.

На карте, помимо провинций и городов в них, присутствуют и семь чудес света, хотя некоторые из них (как например «Висячие Сады») к этому времени уже были разрушены, но некоторые, как например Пирамиды, существуют, и по сей день. В самих городах вы тоже можете построить памятники античности, таких как «Колизей» или «Храм Юпитера». Каждая постройка на что то влияет, и построена для чего то, как и в жизни. На стратегической карте Колосс Родосский, как и Александрийский Маяк будут влиять на количество товаров и прибыль от торговли, а упомянутые храмы и различные арены на довольство жителей города. В игре несколько культур (римская, греческая, восточная, варварская), и у каждой культуры свои уникальные здания, войска, корабли и т.д.. В свою очередь у каждого юнита или здания есть своё описание, где прописаны не только его функции, но и историческая справка. Так например у римлян есть храм «всадников», в описании к которому сказано, что этот храм посвящён богине Эпоне, изначально гал-

¹⁷⁸См. Там же.

¹⁷⁹Светоний. Жизнеописание двенадцати цезарей. / Пер. и прим. Д. П. Кончаловского. М.: Academia, Август. 1933. С. 61.

¹⁸⁰Rome: Total War URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=3778> (дата обращения: 01.02. 2017)

льской богине, покровительствующей лошадям и всадникам, которая была популярна и среди римских легионеров. Построив этот храм, в данном поселении увеличится довольство жителей, а кавалерия, обучающаяся здесь, будет сильнее обычной¹⁸¹.

Несмотря на данные плюсы, в игре есть и множество исторических ляпов и неточностей. В игре можно играть за множество фракций, но Рим поделён на 4 фракции: дом Юлиев, дом Сципионов, дом Брутов, Сенат и граждане Рима. Если род Юлиев существовал, Сципионы – ответвление рода Корнелиев, то Брутов не существовало, точнее рода Брутов. Вероятно разработчики сделали «Брутов» как противников Юлиев, так как самого известного из рода Юлиев – Гая Цезаря убил Марк Юний Брут, вот только фамилия у Брута - Юний, и он представляет в таком случае род Юниев, а никаких не «Брутов»¹⁸². Среди других недочётов стоит выделить что Древний Египет в игре представляется как негреческое, восточное государство, без каких-либо намёков на греческую колонизацию. Все постройки и юниты у Египта восточные, большинство из которых выдуманные. Недоработки есть и в некоторых режимах игры. В режиме «Исторических битв» игроку предлагается сыграть за одну из сторон в знаменитых сражениях античности. Некоторые из них весьма условны. Например в битве при Рафии 217 года до н.э. армия Египта, как и сам Египет в компании, не имеет греческих войск, и поэтому представлена не верно. Также неверно представлена и битва с Пирром в 279 году до н.э. представлена как битва не между Эпиром и Римом, а битва между Римом и государством Селевкидов. Это можно объяснить тем, что в игре нет такого государства как Эпир, и его нужно было чем то заменить, и разработчики решили заменить Селевкидами.

В заключении стоит сказать, что Rome Total War неплохая компьютерная игра, полюбившаяся многим игрокам, она популяризировала Древний Рим, и стала эталоном своего жанра. Несмотря на оплошности и выдумки

¹⁸¹Rome: Total War URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=3778> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁸²Аппиан Гражданские войны. / Пер. под ред. С.И. Ковалев. СПб.: «Алетейя», Гл. II. 2004. С. 114

разработчиков в некоторых исторических аспектах, игра во многих вещах весьма реалистична и антуражна. Играя в неё, человек с головой погружается в античный мир. Этому способствует и разнообразная архитектура, и войска, и исторические справки, и специфическое музыкальное сопровождение. Рим в игре, как и во многих других играх представлен сильной военной машиной, с развитой экономикой и городской культурой. Рим здесь проработан лучше остальных фракций, и именно у него больше всего потенциала для развития, сильнейшие войска (и самые разнообразные), и самое выгодное геополитическое положение. Данную игру, пусть и с существенными поправками, можно считать достаточно историчной и применять её в обучении, т.к. она реалистично показывает античный мир, хоть и в упрощённой форме.

Rome Total War Europa Barbarorum

Rome Total War, как одна из самых популярных игр жанра имеет множество модификаций на различные темы. Модификация превращают игру про античный Рим и в игру про средневековую Русь (например мод «Огнём и Мечом или Русичь»¹⁸³), и про Китай периода троецарствия (Three Kkingdoms¹⁸⁴) или даже фэнтезийный мир (например Lord of the Rings Total war (Властелин колец¹⁸⁵). Больше всего модификаций конечно же дорабатывают оригинал, добавляют в оригинальный Rome total war множество элементов: правят баланс игры, заменяют оригинальные войска более красочными или достоверными, вносит новую стратегическую и тактическую карты. Есть среди них и весьма историчные, такие как Roma Surrectum, Rome

¹⁸³ОГНЕМ И МЕЧОМ:TOTAL WAR URL: <http://www.internetwars.ru/Allmods/Allmods.htm> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁸⁴THREE KINGDOMS (ТРОЕЦАРСТВИЕ) URL: <http://www.internetwars.ru/Allmods/Allmods.htm> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁸⁵LORD OF THE RINGS: TOTAL WAR (финальный релиз!) URL: <http://www.internetwars.ru/Allmods/Allmods.htm> (дата обращения: 01.02. 2017)

Total Realism и SPQR¹⁸⁶, но среди них своей проработанностью выделяется мод Europa Barbarorum.

Europa Barbarorum один из самых, если не самый проработанный мод для Rome Total War. Разработчики подошли к нему весьма серьёзно, и заменили все аспекты оригинальной игры. Модификация получила положительные отзывы от многих журналов и сайтов¹⁸⁷¹⁸⁸. Журнал PC Gamer оценивает Europa Barbarorum как лучший мод из семи игр Total War, выпущенных для ПК в то время¹⁸⁹. Данный мод получил и несколько наград от сайта Moddb – самом обширном сайте различных модификаций ко всевозможным играм. Мод получил такие награды как «Best Unit Mod» (лучшие юниты), Best Overhaul (лучшая переделка), Most Innovative (лучшие инновации), Best Graphical (лучшая графика)¹⁹⁰. Все изменения разработчики внесли с целью сделать игру исторически точной¹⁹¹. В отличие от оригинала, игра начинается в 272 г. до н.э.. К этой дате подведены имена генералов, дипломатические отношения между фракциями и знания фракций друг о друге и о внешнем мире. Всё это было установлено, в соответствии с политической ситуации в этом году¹⁹².

Фракции, провинции на карте кампании и члены семьи фракций были даны историчные названия, которые не англаизированы, как в Риме: Total

¹⁸⁶ВСЕ МОДЫ ДЛЯ "ROME: TOTAL WAR" URL: <http://www.internetwars.ru/Allmods/Allmods.htm> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁸⁷Meer Alec "Europa Barbarorum". PC Gamer (UK). Bath: Future Publishing P. 92.

¹⁸⁸Saldini, Andrea Minini, ed. (April 2005). "Europa Barbarorum". Giochi per il mio computer (in Italian). Milan, Italy: Future Media Italy P. 50.

¹⁸⁹Senior, Tom (19 October 2010). "10 essential Total War mods". PC Gamer. Retrieved 5 July 2011 P. 13.

¹⁹⁰Europa Barbarorum URL: <http://www.moddb.com/mods/europa-barbarorum> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁹¹Europa Barbarorum Development Team. "Europa Barbarorum mission statement URL: <http://www.europabarbarorum.com/> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁹²Europa Barbarorum Development Team. "Features" URL: <http://www.europabarbarorum.com/features.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

War¹⁹³. К примеру армянская фракция представлена не Армения, как в оригинале, а Хайсадан, Германия как Свебы. Галлы были разделены на племена Эуди и Арвенос, Скифы была заменена Сарсатами, фракция греческих городов (которая включала в себя различные города-государства) была заменена Коиноном Эллиноном (Древнегреческий: Лига Греков), фракцией, которая представляет Афинский хрестонидский союз, Спарта и Родос.¹⁹⁴

Члены семьи фракций приобретают определенные характеристики и таланты, которые делают их более искусными в решении определенных задач, таких как управление городом или военное руководство, были сделаны более специфичными для фракции. Например у эллинов персонажи могут улучшить свои умения на основе учения Аристотеля о золотой середине, а черты римлян частично основаны на нравственных сказках Валерия Максима¹⁹⁵. Иногда члену семьи нужны определённые умения, чтобы он к примеру мог участвовать в Панелистических играх, Чтобы это сделать, игрок должен убедиться, что они размещены в соответствующем городе на карте кампании в том году, когда планируется проведение игр¹⁹⁶.

Как и в оригинальной Rome: Total War, в стратегической кампании Europa Barbarorum игроку доступна карта Европы, Северной Африки и Ближнего Востока. Сама карта кампании Europa Barbarorum охватывает более широкий географический район, чем в Риме: Total War, и затрагивает Аравийский полуостров, Индию, Центральную Азию и Скандинавию¹⁹⁷. В соответствии с историческими реалиями были изучены и внедрены рельеф,

¹⁹³Europa Barbarorum Development Team. "Features" URL: <http://www.europabarbarorum.com/features.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁹⁴«Factions» URL: <http://www.europabarbarorum.com/factions.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁹⁵«Europa Barbarorum Development Team.» An Introduction to the Traits and Ancillaries System URL: <http://www.europabarbarorum.com/team.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁹⁶Europa Barbarorum Development Team. "Features" URL: <http://www.europabarbarorum.com/factions.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

¹⁹⁷Bertits, Andreas. Fröhlich, Petra, ed. "Rome: Total War – Europa Barbarorum". PC Games. Computec Media P. 32.

границы провинции, границы снега, типы растительности, береговые линии и районы, подверженные стихийным бедствиям¹⁹⁸. Например добавлены канал из Нила в Красное море, а также великие торговые пути древнего мира, такие как «Янтарный» и «Шелковый пути», которые могут быть захвачены и эксплуатированы игроком.

Введена новая система управления территориями осуществляемая через введение определённого типа правительства, в зависимости от территории. Правительства могут быть представлены в виде национального правительства, построенного на этнической родине фракции с максимально централизованным управлением¹⁹⁹. Существуют ещё 3 типа управления, от централизованных и зависимых до полузависимых автономных территорий. Выбор правительственного здания в провинции влияет на то, какие другие здания могут быть построены там: чем больше степень автономии, предоставляемой провинции, тем меньше доступно национальных войск и зданий, и больше туземных. Кочевые, пустынные и степные фракции имеют свои правительственные здания²⁰⁰. Для Рима данные правительства представлены в виде федератов («Foederati» - автономия), провинции («Provincia» - полуавтономия), латинская колония («Colonia latina» - колония с прямым римским управлением, с малым уровнем автономии) и муниципия (непосредственное управление латинскими жителями в Италии. К каждому зданию, объекту или юниту, как и в оригинале, прикреплено описание, и если в оригинале оно краткое и не всегда верное, то в *Europa barbarorum* оно более подробное с большими историческими подробностями. Например о провинции говорится что в ней вся власть принадлежит губернатору (претору), который назначается сенатом, а местные жители не имеют римских прав, т.к. на них не распро-

¹⁹⁸См. там же.

¹⁹⁹Europa Barbarorum Development Team. "Features" URL: <http://www.europabarbarorum.com/factions.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

²⁰⁰Paglianti, Paolo, "Europa Barbarorum". Giochi per il mio computer. Cernusco sul Naviglio, Italy: Sprea Editori Italy P. 125.

страняется римское право, а следовательно вся судебная и исполнительная власть принадлежит губернатору. На бытовом уровне исполняются местные законы, которые исполняют местные чиновники из местной знати. Местные жители почти не имеют прав, т.к. вся практически вся земля принадлежит римским гражданам, за пользование которой они должны платить «Vectigula». Помимо этого местные жители должны платить различные налоги и «Трибут» - налог на ведение боевых действий. Власть губернатора на данной территории практически ничем не ограничена, т.к. местное население бесправно (они не являются гражданами Рима) а контроль за губернатором ведётся только из Рима, поэтому должность губернатора провинции может быть источником бесконтрольного обогащения за счёт местного населения. Ниже исторической справки идёт приписка, провинциальный режим управления территорией позволяет максимально её эксплуатировать. В то же время, из за того, что в провинции местное население не имеет римского гражданства, набор в римскую армию на данной территории ограничен. Описание провинции в игре весьма достоверно, что подтверждают труды Цицерона. Разбирая знаменитое дело против злоупотребления губернатором Сицилийской провинции Гая Лициния Верреса, Цицерон говорит о бедственном положении Сицилийской провинции, которую всего за 3 года разорил Вересс²⁰¹.

В дополнение к различным зданиям и объектам, в городах показаны и «чудеса», которые могут быть в провинции или городе. Их гораздо больше 7 знаменитых чудес света, представленных в оригинале. Почти что в каждом городе в провинции есть свои достопримечательности, и к каждому также присутствует историческое описание. Например в Риме есть описание храма Юпитера на капитолийском холме. О нём говорится что он расположен на крайней южной конечности капитолийского холма, и посвящён капитолийской триаде богов: «божественному отцу» Юпитеру, его жене, «царице бо-

²⁰¹Марк Туллий Цицерон. РЕЧИ В ДВУХ ТОМАХ. / Пер. под ред. В. О. Горенштейна. М.: АН., Том I, Гл. II. 1952. С. 30.

гов» Юноне, и их дочери «богини мудрости» Минерве. Основание храма было заложено пятым римским царём Луцием Тарквинием Приском, и завершено при последнем царе Луции Тарквинии Гордом в 503 году до н.э. и т.д.²⁰².

Поменялась и боевая система. Все подразделения, присутствовавшие в оригинальной игре, были удалены и заменены в *Europa Barbarorum*²⁰³. Удалены некоторые подразделения, которые команда *Europa Barbarorum* считала исторически сомнительными или только незначительно используемыми в войне, такими как *Arcani*, зажигательные свиньи и кельтские хардлеры-головы из оригинальной *Rome: Total War*. Также команда моддинга не была довольна тем, как в оригинальной игре были изображены оригинальные войска, например, и, создали новый реестр юнитов для всех фракций. Мод также имеет новые пользовательские боевые формации, чтобы стимулировать более реалистичное поведение игрока и компьютера²⁰⁴. К новым юнитам, как и ко всем объектам и зданиям добавлено развёрнутое историческое описание. К тому же, не все войска доступны сразу, и их найм зависит не только от периода, различных построек и провинции, но и от того, проведена ли определённая реформа за играемую фракцию. Новая система реформ для Рима выражена в реформах Полибия, Мария и Имперской реформы. Эти реформы делают игру более историчной. Например реформа Мария стартует не раньше 172 года до н.э., если захвачено 45 регионов и построено 6 латифундий в Италии. После этого исчезает деление пехоты на триариев, гастатов и принципов, пехота и становятся доступны легионеры Мария в Италии, а в провинциях появляется новый союзный тип войск. Исторически реформа Гая Мария провидена в конце III века до н.э., суть которой заключалась в том, что в легионы стали зачислять и неимущих римских граждан, а за службу давали землю, что способствовало увеличению количества граждан, вступаю-

²⁰²Europa Barbarorum URL: <http://www.europabarbarorum.com> (дата обращения: 01.02. 2017)

²⁰³Meer Alec Atherton, Ross, ed. "Europa Barbarorum"

²⁰⁴Europa Barbarorum URL: <http://www.europabarbarorum.com> (дата обращения: 01.02. 2017)

щих в армию. Помимо этого всю экипировку стало закупать государство, а не сами legionеры. В результате этих нововведений римские войска действительно стали унифицированы и были приведены к единообразию²⁰⁵.

Мод может похвастаться превосходным оформлением, как звуковым так и визуальным. Для каждой культуры в игре оформлены свои значки и иконки, а также свой аудиоряд, отличный от оригинального Rome Total War. Некоторые из его треков были составлены, в частности, Морганом Кейси и Ником Уайли²⁰⁶, другие - примерами подлинной музыки, например, треки кельтских фракций, записанные ансамблем ранней музыки Prehistoric Music Ireland²⁰⁷. Europa Barbarorum также включает в себя свой собственный «voicemod», попытку разработчиков заменить оригинальную озвучку, озвучкой войск и агентов разных фракций на своих родных языках, включая классическую латынь, кельтскую и древнегреческую²⁰⁸. В момент ожидания загрузки изменены загрузочные экраны, на которых изображены разные исторические сюжеты. На всех загрузочных экранах подписаны «действующие лица», типы войск, которые изображаются. Другой тип загрузочных экранов это изображение лишь конкретного типа войск, с конкретным описанием его обмундирования. Третий тип загрузочных экранов изображает карту местности или определённых объектов, например описана «персидское шоссе», нарисовано, где она проходила или упомянутый выше «Янтарный путь», или карта расположения достопримечательностей древней Греции.

Оценивать мод Europa Barbarorum с точки зрения качества его исполнения, внимания к деталям, детального исторического описания и объёма проделанной работы можно только в превосходной степени. Все видные

²⁰⁵Валерий Максим. Достопамятные деяния и изречения. СПб.: Издательство СПбГУ, Кн. II Гл., 2007, С 3.

²⁰⁶El Comandante. "Europa Barbarorum". Level (in Romanian). Vogel Publishing Romania November 2006 P. 59.

²⁰⁷Europa Barbarorum Development Team. «News Archive» URL: <http://www.europabarbarorum.com/newsarchive.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

²⁰⁸Senior Tom.Total. «War devs explain lack of mod tools for Empire and Napoleon, release data tables for modders". PC Gamer. July 2011. P. 13.

журналы и сайты игрового мира, и даже студия Creative Assembly, выпустившая Rome Total War высоко оценили модификацию. Однако некоторые из критиков отметили, что мод предназначен для опытных игроков, для тех, кто не знаком изначально с боевой системой оригинального RTW, будет сложно разобраться в игровом процессе²⁰⁹. Если добавить к этому сложности технического характера, которые заключаются в сложности установки мода, поиска русской локализации, и другие правки, то у неопытных пользователей это всё вызовет затруднения. Если говорить об обучении истории с помощью Europa Barbarorum, то, как уже отмечал Л. Разуски в своём исследовании²¹⁰, не все обучающиеся могут освоить эту игру и заинтересоваться ей, но те, кто способен это сделать, получают не только удовольствие от качественной сделанной игры, но и достоверные исторические знания, в том числе и о древнем Риме.

Rome Total War Barbarian Inversion

За год до того, как вышло первое превью мода Europa Barbarorum, к Rome Total War вышло официальное дополнение, под названием Barbarian Inversion. Несмотря на схожесть названий, данное дополнение не о возвышении Рима и покорением им средиземноморского мира, а о последних двух веках Империи (IV-V веках). В отличие от оригинала, цель Рима не расширяться, а элементарно выжить. Сама империя раскололась на западную и восточную, однако это произошло не в 363 году (когда начинается игра) а в 395 году²¹¹. Поэтому игра сразу вводит игрока в некоторое заблуждение. Западной Римской Империей правит Валентиниан «Гневный», который вероятно

²⁰⁹Laycock Craig ., Total War: The modding situation. URL:

<https://http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=463622> (дата обращения: 01.02. 2017)

²¹⁰Ł. Różycki Указ. Соч. С. 15.

²¹¹William Bayless: The political unity of the Roman Empire during the desintegration of the West, A. D. 395—457. Providence 1972. P. 16.

списан с Валентилиана I, который начал править с 364 года²¹², в то время, как Восточной Римской Империей правит Юлиан, который, скорее всего, уже списан с Юлиана Отступника, который правил с 361 по 363 годы²¹³. Более удачным было бы решение начать компанию к примеру с 364 года, когда начал править Валентиниан I, у которого был соправитель Валент II – брат Валентиниана, управлявшего Восточной Римской Империей²¹⁴. Юлиан был включён в игру скорее всего как император, который во время христианизации империи, поклонялся языческим богам. По сообщениям церковного византийского историка Созомена, Юлиан приносил жертвоприношения и пытался вернуть страну в язычество, за что и получил прозвище Отступник²¹⁵. Дело в том, что игроку, который выбрал Восточную Римскую Империю для игры, предлагается продолжить христианизировать страну, или вернуться к язычеству. В игру добавили важный элемент – религию. Если раньше храмы, вне зависимости от того, чей храм, давали лишь довольства жителей, то теперь, в зависимости от того, какая религия в поселении, и есть ли храмы, в которых данная религия исповедается присутствуют в городе, то прибавляется довольство жителей, а если храм другой религии, то из за этого возникает недовольство. Всего ввели три религии: христианство, зороастризм и язычество. При этом не важно, какого рода язычество, митраизм или шаманизм, варвары его исповедуют или римляне, всё сведено к одной религии. То же самое с христианством и зороастризмом, никаких ответвлений в религиях нет. На то, во что веруют жители города влияет не только государственная религия и храмовые постройки, но и соседи. Если вокруг все исповедуют язычество, то и твои жители могут перейти в него. К примеру, если две со-

²¹²Грант М. Валентиниан I // Римские императоры. М., 1998.

²¹³Дмитриев В. А. Юлиан Отступник: человек и император // Метаморфозы истории: нах. Вып. 3. Псков, 2003. С. 246—258.

²¹⁴Аммиан Марцеллин. Деяния. XXX. VII. 2. Аммиан Марцеллин. Деяния (отрывки из книг XVII, XIX, XXV) / Пер. с лат. Я. Н. Любарского // Историки Рима. М., 1970. С. 401—433

²¹⁵Церковная история Эрмия Созомена Саламинского. СПб., 1851. 636 стр Созомен. Церковная история. Кн. 5. Кн. 6. Гл. 1-2..

седние языческие области и одна соседняя христианская — это 10 % прирост к язычеству и 5 % прирост к христианству. В «чужую» религию может перейти командующий армией или глава государства, и тогда он может или перейти на чужую сторону, или доставить недовольство тому населению, которая не исповедует его религию.

Другим заметным нововведением в игре стало введение кочующих «орд» кочующих фракций, которые реализуют «Великое переселение народов», которое в итоге и обрушило Римскую Империю. Кочующие фракции представлены такими фракциями как Вандалы или Саксы, но они не идут не в какое сравнение с Гуннами – самой многочисленной кочующей фракцией. Другие фракции могут как быть нейтральными к ним, так и зависимыми от кочующих фракций, если слабее них. Можно поставлять дань, чтобы к примеру мощны Гунны прошли мимо, а можно обороняться, но ничто не гарантирует твою безопасность от набегов варварских полчищ. Кочующие фракции могут выбрать твою землю своим новым домом, и тогда, если ты слабее, то уходить с насиженных мест придется уже тебе. Кочующая фракция может «осесть», завоевав область, а оседлая фракция может стать кочующей, если её территорию захватят. Фракция гибнет, если она потеряла и территории, и всех государственных лидеров. Путь, по которому идут кочующие народы непредсказуем и каждый раз разный, что придаёт интерес к игре во время повторного прохождения.

В целом, говоря о *Barbarian Inversion* можно сказать, что в деталях данная игра не исторична и полна неточностей, но, несмотря на это, в ней хорошо отображены общие процессы и условия, в которых существовала поздняя Римская Империя. Такие элементы как великое переселение народов, религия, деление империи на западную и восточную упрощены, но в целом достоверны. Образ поздней Римской Империи весьма драматичен, положение её шаткое и нестабильное, империя переполнена внутренними проблемами в момент внешней угрозы, и, играя за Рим, кажется, что вместе с падением Рима рухнет весь мир, который погрузится в анархию.

Pompei: The Legend of Vesuvius

Pompei: The Legend of Vesuvius относится к жанру Квест. К сожалению, жанр квестов, посвящённых Древнему Риму невелик. Квесты - одни из не многих игр, благодаря которым можно непосредственно, а не косвенно обучать ученика чему то. Именно в этом жанре представлены игры, которые некоторые отечественные авторы называют «обучающими»²¹⁶. Квесты иногда совмещают в себе элементы из так называемых «компьютерных программ», направленных на обучение, и элементы из компьютерных игр. Это возможно благодаря тому, что ключевую роль в них играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий, а игровые элементы, требующие от игрока скорости реакции и быстрых ответных действий, в квестах сведены к минимуму или вовсе отсутствуют.

Одним из крайне немногих примеров квеста, который направлен на обучение истории именно Древнего Рима является компьютерная игра Pompei: The Legend of Vesuvius. Данная игра имеет обучающий характер даже в большей степени, чем развлекательный, и её по настоящему можно отнести к «серьёзной» игре, или игре для обучения. Несмотря на всю серьёзность, игра остаётся игрой, и в ней и распределены роли, есть главный герой, у игры есть сюжет и цель, как и присуще любому квесту.

Как следует из названия игры «Pompei: The Legend of Vesuvius», которая вышла в 2000 году, игра повествует нам об истории города Помпеи. Главный герой Эйдриан, житель города Помпеи, должен разыскать свою возлюбленную Софию до того, как извергнется вулкан Везувий, и на это у него есть четыре дня²¹⁷. Чтобы найти свою любимую, возлюбленному нужно решать различные логические задачи. В подобных задачах раскрываются раз-

²¹⁶См. Там же

²¹⁷Обзор игры Pompei: The Legend of Vesuvius URL: <http://mysku.ru/obzori-igr/obzor-igry-pompei-the-legend-of-vesuvius.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

личные исторические детали, но в большей степени они раскрываются в диалоге с различными персонажами. Например из одной только беседы с купцом мы выясним, что у Римской Империи, оказывается, были крепкие торговые связи с Египтом и Европой, а также узнаем, что 17 лет назад в Помпеях было сильное землетрясение²¹⁸. Помимо этого, в игре присутствует электронная энциклопедия с алфавитным указателем и гиперссылками. Присутствует и режим свободного осмотра города Помпеи без выполнения различных заданий, а сам город смоделирован с учетом последних на тот момент научных данных и при содействии Объединения французских музеев²¹⁹.

Есть у этой игры и недостатки. Если, с точки зрения обучения Истории с этой игрой всё в порядке, тот вот сама игра вышла весьма посредственной, с точки зрения качества игрового процесса. Сами разработчики игры говорили о том, что Pompei: The Legend of Vesuvius имеет некоторые графические недостатки, например, пикселизацию элементов, если вы подходите слишком близко к ним, что происходит из за неудобного управления²²⁰. Сами жители виртуального города, погружённого столетиями под лавой, не слишком то живые: «На нас смотрят хорошо нарисованные лица, но без каких бы то ни было следов мимики или жестов»²²¹. В игре небрежно нарезаны видеоролики, но и они отсутствуют при переходе игрока из одного места в другое, что делает игру крайне несимпатичной с визуальной точки зрения²²². В итоге, развлекательного в данной игре совсем немного, но зато, много полезной ин-

²¹⁸См. Там же. Pompei: The Legend of Vesuvius URL: <http://mysku.su/obzori-igr/obzor-igry-pompei-the-legend-of-vesuvius.html> (дата обращения: 01.02. 2017)

²¹⁹Pompei: The Legend of Vesuvius URL: <http://videogameplay.ru/pompei-the-legend-of-vesuvius/>

²²⁰Dream Catcher URL:

<http://web.archive.org/web/20081231173619/http://pc.gamezone.com/gzreviews/r16171.htm> (дата обращения: 01.02. 2017)

²²¹Pompei: The Legend of Vesuvius URL: <http://videogameplay.ru/pompei-the-legend-of-vesuvius/> (дата обращения: 01.02. 2017)

²²²Pompei: The Legend of Vesuvius URL: <http://videogameplay.ru/pompei-the-legend-of-vesuvius/> (дата обращения: 01.02. 2017)

формации об истории города Помпеи и о его жителях. Как написал один из журналов, делающий обзор, данная игра «по жанру энциклопедия», или «до смерти занудный квест»²²³. Игру однозначно можно применять в обучении по истории Древнего Рима, тем более что образ Помпеев исторически достоверен, хотя и не ярок, и поэтому эмоционально может не заинтересовать ученика.

²²³ Катакомбы разума URL: <http://www.ag.ru/games/pompei-the-legend-of-vesuvius/review> (дата обращения: 01.02. 2017)

Заключение.

Тема образования с помощью компьютерных игр актуальна и перспективна. При этом в отечественном образовании и науке не разработана не только данная тематика, но и даже полностью не структурировано что такое электронное образовательное пространство, являясь лишь компонентом информационного образовательного пространства, которое включает не только элементы ИКТ. Те же компоненты электронного образовательного пространства которые всё таки прописаны, имеют скорее технический характер, не раскрывает их педагогическую значимость для обучения. Что же касается обучения с помощью компьютерных игр, то в отечественной науке эта тематика не разработана вовсе, является дискуссионной, а терминология неустоявшейся. В то же время образование с помощью компьютерных игр уже реализуется в зарубежных странах (в основном в Западной Европе и США) странах. В некоторых (например, в Англии) это включено в образовательную программу. Дискуссии по поводу терминологии на западе ведутся до сих пор, но терминология там уже устоялась, определились тенденции, ведётся дальнейшее изучение, как можно применять компьютерные игры в образовании. Но если говорить об изучении истории Древнего Рима с помощью компьютерных игр, то и на Западе таких примеров немного.

Древний Рим в компьютерных играх богаче всего представлен в жанре стратегий. Стратегии в основной массе относятся к «серьёзным» компьютерным играм, потому что в них реализована возможность моделировать множество реальных процессов. В компьютерных играх данного жанра образ Рима представлен наиболее исторично и, несмотря на это, разнообразно. Это объясняется тем, что неотъемлемым в жанре является планирование и стратегическое мышление, а смысл таких игр - искусство управления определёнными ресурсами, которые необходимо преобразовать в преимущество над противником при помощи оперативного плана, разрабатываемого с учётом меняющейся обстановки. Со всем этим приходилось сталкиваться и реальным пра-

вителям различных государств, или полководцам, и элементы стратегий легче осуществить через реальные исторические сюжеты. Ещё одна причина того, что Древний Рим представлен в основном в стратегиях это то, что стратегии – достаточно популярный жанр компьютерных игр. На наш взгляд лучше всего Древний Рим представлен в компьютерной игре Rome Total War Europa Barbarorum, но не все обучающиеся смогут её освоить.

В самом популярном жанре компьютерных игр – Экшн, который ближе к развлекательному, нежели серьёзному, Древний Рим представлен куда в меньшей степени, потому что в играх данного жанра важны эффекты, динамика и быстрота реакции игрока. Больше всего в жанре Экшн представлены шутеры, которые подразумевают быструю стрельбу из оружия(обычно огнестрельного или выдуманного), а в Древнем Риме его нет. В таких играх возможности игрока ограничены, сюжет обычно линейен, что также осложняет передачу исторического процесса. Непопулярность тематики Древнего Рима в жанре RPG объясняется непопулярностью исторических сюжетов в данном жанре в целом, в котором в основном присутствуют исторические сюжеты. Древний Рим популярен именно в жанре стратегий, т.к. именно в этом жанре удобнее всего раскрыть историческую тематику. Сам же образ Древнего Рима, практически вне зависимости от жанров, характеризуется тем, что Рим милитаризован, обычно проводит различные военные экспансии, обладает эффективной военной машиной. Кроме этого Рим это развитое в экономическом смысле государство, с развитой городской культурой и со строгой иерархией в обществе. Неотъемлемой частью экономической жизни в римском обществе в играх являются рабы. В основном, в развлекательных компьютерных играх «развитым» римлянам противопоставляются галлы или другие кельтские племена. Чаще всего лидером, или полководцем в играх про Древний Рим является Юлий Цезарь, и немного реже Октавиан Август, что объясняется их известностью. При этом, Рим чаще всего представляется Империей, и мало в каких играх упоминается, что Рим был республикой. В целом, образ Рима один из самых популярных в компьютерных играх на ис-

торическую тематику, и является безусловным лидером в играх про Древний мир.

Говоря о применении компьютерных игр в обучении истории Древнего Рима, нельзя в заключении не сказать, как игры можно применить в обучении в отечественной школе. Древний Рим изучается в пятом классе, в основном учебник История Древнего мира под редакцией Вигасина А.А., Годера Г.И. и Свенцицкой И.С.²²⁴.

Для детей пятого класса игра должна быть достаточно проста в усвоении, при этом достаточно интересна, и этим требованиям соответствует любая компьютерная игра серии «Civilization», которые мы уже рассмотрели. Большим функционалом для использования в обучении обладает четвёртая игра серии (Civilization 4), к тому же, игра не требовательна к системе компьютера, поэтому её смогут запускать даже устаревшие модели компьютеров и операционных систем. С помощью встроенного редактора, мы можем создать определённый «сценарий игры», например, воссоздать геополитическое положение Рима и других стран, к моменту его завоеванию Италии, а затем и всего средиземноморья. Этот сценарий может подойти к 48 параграфу учебника «Установление господства во всём средиземноморье».

Данный «сценарий» поможет как актуализировать и закрепить изученный ранее материал, так и изучить новый. В игровую сессию можно включить таймер, тем самым подстроив игру под урок. В сценарии представлена реальная карта планеты с античными и древними государствами, такими как Египет, Греция, Македония и другие, за которые играют ученики. Племена, и отдельные полисы представлены «варварскими» городами, племена обозначены русскими названиями, города на латыни. В процессе игры ученики могут описать геополитическое положение Рима, записать где и какие племена и города находятся, кто и как присоединился к Риму, какое положение других государств.

²²⁴Вигасин А.А., Годер Г.И., Свенцицкая И.С.. Всеобщая история. История Древнего мира. 5 класс. 3-е изд. М.: 2015. С. 215.

На данном примере мы видим, что применять компьютерные игры в обучении истории Древнего Рима можно эффективно, а образ Рима при этом достоверен. С помощью редактора можно писать различные «сценарии» игры, и применять их не только по отношению к Древнему Риму эпохи республики, но и по отношению к поздней Империи, который есть, например, в игре Civilization 5, а также данный редактор позволяет производить моделирование различных исторических периодов, от древности до новейшей истории. Данный подход и методику можно эффективно применять в школьном обучении в действующей программе обучения, и не только в истории, но и в других предметах. По отношению же к истории материалов (игр с различной исторической тематикой) достаточно, чтобы их можно применять почти на любом уроке истории, в том числе, и по истории Древнего Рима.

Список источников и литературы

Исторические источники:

1. Аппиан. Римские войны. / Пер. под ред. С.А. Хадеева СПб.: «Алетейя», 1994. – 780 с.
2. Валерий Максим. Достопамятные деяния и изречения. / Пер. с лат. — СПб.: Издательство СПбГУ, 2007. — 308 с.
3. Аммиан Марцеллин. Деяния. / Пер. с лат. Я. Н. Любарского // Историки Рима. М., 1970. — 433с.
4. Марк Туллий Цицерон. Речи в двух томах. / Пер. под ред. В. О. Горенштейна. М.: АН СССР., 1952. – 230 с.
5. Плутарх. Сравнительные жизнеописания в двух томах, Т. 1., М.: Издательство «Наука», 2008. – 690 с.
6. Светоний. Жизнеописание двенадцати цезарей / Пер. и прим. Д. П. Кончаловского. М.: Academia, 1933. – 673 с.
7. Тацит. Анналы. / Пер. с лат. АСТ.: Изд. «Ладомир», 2012. – 985 с.
8. Тит Ливий, История Рима от основания города / Пер. под ред. М.Л.Гаспарова и Г.С.Кнабе, Т. 1-3., Т. 1 М., 1989-1993, – 315 с.
9. Цезарь Гай Юлий. Записки о Галльской войне. / Пер. М.М. Покровского. М.-Л., Изд. АН СССР. 1948. – 214 с.

Компьютерные источники:

10. «Римская империя. Август» [Электронный ресурс] URL: <http://notfilm.ru/film/1608-rimskaya-imperiya---vgust/> (дата обращения: 01.02.2016).

11. Caesar 2. [Электронный ресурс] URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-2-tactics-battles> (дата обращения: 01.02. 2016).
12. Caesar III [Электронный ресурс] URL: <http://www.old-games.ru/forum/threads/caesar-iii.27221> (дата обращения: 01.02. 2016).
13. Caesar IV [Электронный ресурс] URL: http://www.igromania.ru/article/6906/Caesar_IV.html (дата обращения: 01.02. 2016).
14. Civilization V [Электронный ресурс] URL: <http://www.civ-blog.ru/civilization-5> (дата обращения: 01.02. 2016).
15. Ryse: Son of Rome [Электронный ресурс] URL: https://www.igromania.ru/article/24303/Ryse_Son_of_Rome.html (дата обращения: 01.02. 2016).
16. Sid Meier's Civilization IV [Электронный ресурс] URL: <http://www.lki.ru/games.php?Game=CivilizationIV> (дата обращения: 01.02. 2016).
17. Rome: Total War [Электронный ресурс] URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=3778> (дата обращения: 01.02. 2017)

Нормативные документы:

18. ГОСТ Р 53620-2009 / Р 52653-2006.
19. ФГОС ВО / Приказ Минобрнауки РФ от 21.11.2014 № 1505 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры)» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 19.12.2014 № 35263)
20. ФГОС НОО / Приказ Минобрнауки РФ от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»

21. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

Список литературы:

1. History of Civilization // Retro Gamer Issue № 2. 2013 – 135 p.
2. Adams, Ernest. Fundamentals of Game Design. 2nd edition. Berkeley, CA: New Riders, 2010. – 121 p.
3. Andrew Rollings and Ernest Adams on game design. New Riders, 2003. – 101 p.
4. Berlin Interpretation [Электронный ресурс] URL: http://www.roguebasin.com/index.php?title=Berlin_Interpretation (дата обращения: 01.02. 2017)
5. CAESAR (ЦЕЗАРЬ). Краткий обзор игры [Электронный ресурс] URL: <http://www.civ-blog.ru/city-building/caesar-guide/> (дата обращения: 01.02. 2016).
6. Civilization Creator Lists Three Most Important Innovations in Gaming Classic city building experience [Электронный ресурс] URL: <http://www.squakenet.com/download/sim-city/653/> (дата обращения: 01.02. 2016).
7. Developing Online Games: An Insider's Guide. New Riders, 2003. – 171 p.
8. Encyclopedia of Play in Today's Society, Vol. 1, 2009. – 201 p.
9. GameIT!. [Электронный ресурс] URL: <http://gameit.ru/entry/vehi-v-evolyutsii-yaponskih-2d-faytingov.html> (дата обращения: 01.02. 2016).
10. Gerald A. Voorhees I Play Therefore I Am. Sid Meier's Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogi-to / Games and Culture : 2009. – 61 p.
11. Grant, Michael. History of Rome. New York: Charles Scribner, 1978. – 76 p.
12. Gruen E. Caesar as a Politician // A Companion to Julius Caesar (ed. by M. Griffin). Malden; Oxford: Wiley-Blackwell, 2009. – 107 p.

13. Jaime. Vandal Hearts II [Электронный ресурс] URL: http://www.rpgfan.com/reviews/vandalhearts2/Vandal_Hearts_2-3.html (дата обращения: 01.02. 2017)/
14. James Plath Imperium: Augustus [Электронный ресурс] URL: <http://www.dvdtown.com/review/augustus/> (дата обращения: 01.02. 2016).
15. Kurt Kalata. A Japanese RPG Primer: The Essential 20 [Электронный ресурс] URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/131985/a_japanese_rpg_primer_the_.php (дата обращения: 01.02. 2016).
16. Ł. Różycki (2012), Video games in the process of historical education at the academic level, Colloquium, t. 4, 2012. – 94 p.
17. Lane, Rick Virtual Selection: The Rise of the Survival Game [Электронный ресурс] URL: <http://www.ign.com/articles/2013/07/05/virtual-selection-the-rise-of-the-survival-game> (дата обращения: 01.02. 2016).
18. Mount & Blade. История героя. Обзор игры [Электронный ресурс] URL: <http://www.gamer.ru/mount-blade-istoriya-geroya/mount-blade-istoriya-geroya-obzor-igry> (дата обращения: 01.02. 2016).
19. Rome at War [Электронный ресурс] URL: <http://imtw.ru/topic/32233-rome-at-war-ii-warband/> (дата обращения: 01.02. 2016).
20. Sid Meier's Civilization IV: План кампании и выбор знамени [Электронный ресурс] URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=661> (дата обращения: 01.02. 2016).
21. Squire, K.D. "Changing the game: what happens when video games enter the classroom?" (PDF). Innovate: Journal of Online Education, 2005. – 251 p.
22. Survival Horror Zone [Электронный ресурс] URL: <http://www.survival-horror.pp.ua/> (дата обращения: 01.02. 2016).
23. А. В. Колобов, Римские легионы вне полей сражений (Эпоха ранней Империи). Пермь: Издательство Пермского университета, 1999. – 63 с.
24. А. Васильев. История в кино. [Электронный ресурс] URL: <https://his.1september.ru/2001/29/15.htm> (дата обращения: 01.02. 2016).
25. Азаров Ю.П. Искусство любить детей. М.: Молодая гвардия, 1987. – 176 с.

26. Андрей Окушко. Глобальные стратегии: вчера, сегодня, завтра. Страна игр [Электронный ресурс] URL: <http://www.gameland.ru/specials/52227/> (дата обращения: 01.02. 2016).
27. Атлант расправил плечи. Обзор Sid Meier's Civilization 6. Игромания. [Электронный ресурс] URL: http://www.igromania.ru/article/28331/Atlant_raspravil_plechi_Obzor_Sid_Meiers_Civilization_6.html (дата обращения: 01.02. 2016).
28. Берд М., Хопкинс, СПб.: Эксмо, Мидгард, 2007. – 187 с.
29. Валлон А. История рабства в античном мире. Смоленск: «Русич», 2005. – 345 с.
30. Гаспаров М. Л., Штаерман Е. М. Комментарии к изданию «Жизнь 12 Цезарей». М.: Издательство «Наука», 1993. – 341 с.
31. Геймплэй [Электронный ресурс] URL: <http://gramota.ru/slovari/dic/?lop=x'&bts=x&zar=x&ag=x&ab=x&sin=x&lv=x&az=x&pe=x&word=%E3%E5%E9%EC-%EF%EB%E5%E9> (дата обращения: 01.02. 2016).
32. Голдсуорси А. Юлий Цезарь: полководец, император, легенда. М.: Эксмо, 2007. – 134 с.
33. Горончаровский В.А. Арена и кровь. Римские гладиаторы между жизнью и смертью. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2009. – 254 С.
34. Д. Реале, Д. Антисери. Марк Аврелий. Античность и средневековье. СПб., 2003. – 135 с.
35. Дж. К. Арган. История итальянского искусства. М.: Радуга, 1990. – 239 с.
36. Дониини Амброджо. У истоков христианства (от зарождения до Юстиниана): Пер. с итал. / Под общ. редак-цией проф. И. С. Свенцицкой. М.: Политиздат, 1979. – 135 с.
37. Древняя Греция // Советская историческая энциклопедия : в 16 т. / под ред. Е. М. Жукова. — М. : Советская энциклопедия, 1961—1976. – 305 с.
38. Егоров А. Б. Проблемы титулатуры римских императоров // Вестник древней истории. № 2. 1988. – 305 с.

39. Жанр Action [Электронный ресурс] URL: <http://www.lki.ru/genre.php?id=action> (дата обращения: 01.02. 2016).
40. Зелинский Ф.Ф. Римская Империя. СПб.: Алетейя, 1999. – 124 с.
41. История меча: Гладиус и Спата. URL: <http://ludota.ru/istoriya-mecha-1-gladius-i-spata.html> (дата обращения: 01.02. 2016).
42. Ковалев С. И. История Рима. 2-е изд. Л.: ЛГУ, 1986. – 230 с.
43. Константин Закаблукровский. Спектакль полутора актёров // Лучшие компьютерные игры, № 10. 2008. – 37 с.
44. Кравчук А. Галерея римских императриц Москва; Екатеринбург: Астрель, 2010. – С. 156.
45. Кравчук А. Нерон. М.: Радуга, 1989. – 97 с.
46. Кураев Г.А., Пожарская Е.Н. Возрастная психология. Ростов-на-Дону: УНИИ валеологии РГУ, 2002 . – 53 с.
47. Кутлалиев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр. Москва: РГГУ, 2014. – 228 с.
48. Лаптенков В. В. Как сражалась древнегреческая фаланга // Вопросы истории. № 9. 1995. – 105 с.
49. Машкин Н. А. Принципат Августа. Происхождение и социальная сущность. М.; Л.: Изд-во Академии наук СССР, 1949. – 105 с.
50. Метательные машины // Военная энциклопедия : [в 18 т.] / под ред. В. Ф. Новицкого. СПб. 2003. – 5023 с.
51. Мэн Д. Атилла, Москва, «Эксмо», 2007. – 205с.
52. Н.И. Девятайкина, А.Н. Галямичев, А.А. Конопленко, В.Н. Парфёнов, А.П. Пашинин, Ю.Г. Степанов. Сражения, изменившие ход истории: с древности до XV века. СПб.: Лицей, 2005. – 364 с.
53. Настольный варгейм: Откровения бывалых варгеймеров, ч.2 [Электронный ресурс] URL: <http://strategwar.ru/articles-wargame/otkroveniya-byvalyx-wargeimerov-ch-2> (дата обращения: 01.02. 2016).
54. Неронова В.Д. Этруски и Ранний Рим. / История Древнего мира. Расцвет Древних обществ.- М.:Знание, 1983. – 185 с.

55. Обзор игры Caesar 4 [Электронный ресурс] URL: <http://www.ag.ru/games/caesar-4/review> (дата обращения: 01.02. 2016).
56. Общая психология. Учебно-методическое пособие / Под общ. ред. М. В. Гамезо. М.: Ось-89, 2008. – 61 с.
57. Преторианец (Civ4) [Электронный ресурс] URL: <http://ru.civilopedia.wikia.com> (дата обращения: 01.02. 2016).
58. Разин Е. А. История военного искусства, в 3-х т. СПб.: Полигон, 1999. – 601 с.
59. Рим, город / История города // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона : в 86 т. (82 т. и 4 доп.). СПб., 1890—1907 – 1202 с.
60. Семёнов В. В. Преторианские когорты: модель и практика // Para bellum : журнал. Спб, 2001. – 76 с.
61. Словарь методических терминов — Компьютерная игра. [Электронный ресурс] URL: <http://www.gramota.ru/slovari/dic> (дата обращения: 01.02. 2016).
62. Смыков Е. В. Марк Антоний и политика clementia Caesaris // Античный мир и археология. Саратов: СГУ, 1990. – 152 с.
63. Т. Ф. Ефремова, Новый словарь русского языка. М.: Рус. яз., 2000. – 634 с.
64. Тимур Хорев. Винтажное воскресенье: артиллерийские игры — Tank Wars, Worms Armageddon, Hogs of War. Игромания [Электронный ресурс] URL: http://www.igromania.ru/blogs/mainblog/208654/Vintazhnoe_voskresene_artilleriiskie_igry_Tank_Wars_Worms_Armageddon_Hogs_of_War.htm (дата обращения: 01.02. 2016).
65. Уникальные юниты (Civ5) [Электронный ресурс] URL: <http://civgames.com> (дата обращения: 01.02. 2016).
66. Утченко С. Л. Юлий Цезарь. М.: Мысль, 1976. – 201 с.
67. Федорова Е.В. Императорский Рим в лицах. Ростов-на-Дону, Смоленск, 1998. – 173 с.
68. Фразеологический словарь русского языка / под ред. А. И. Молоткова. М.: Советская Энциклопедия, 1968. – 1073с.

69. Циркин Ю. Б. Гражданские войны в Риме. Побежденные. СПб.: Амфора, 2006. – 451 с.
70. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994. – 173 с.
71. Энциклопедия Кругосвет, статья: Римский форум [Электронный ресурс]
URL: http://www.krugosvet.ru/enc/istoriya/FORUM_RIMSKI.html (дата обращения: 01.02. 2016).
72. Этьен Р. Цезарь. М.: Молодая гвардия, 2003. – 371 с.
73. Яблоков К. В. Компьютерные исторические игры 1990 - 2000-х гг. (Проблемы интерпретации исторической информации) : Дис. Москва, 2005. – 94 с.